

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA
MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF
KELOMPOK B2 TK ABA PLAYEN I
GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



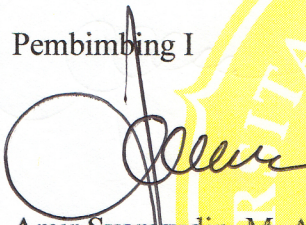
Oleh
Endah Retno Susanti
NIM 11111247022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2014**


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF KELOMPOK B2 TK ABA PLAYEN I” yang disusun oleh Endah Retno Susanti NIM 11111247022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I


Amir Syamsudin, M. Ag
NIP 19700101 199903 1 001

Yogyakarta, 3 Januari 2014
Pembimbing II


Nur Hayati, M. Pd
NIP 19811211 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli.

Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 3 Januari 2014
Yang menyatakan,







Endah Retno Susanti
NIM 11111247022

PENGESAHAN

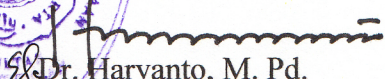
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF KELOMPOK B2 TK ABA PLAYEN I” yang disusun oleh Endah Retno Susanti NIM 11111247022 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Januari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		5/2-2014
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		12/2-2014
Yulia Ayriza, M. Si., Ph. D.	Penguji Utama		5/2-2014
Nur Hayati, M. Pd.	Penguji Pendamping		5/2-2014

Yogyakarta, 06 MAR 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

” Bermain bagi anak adalah hidup, karena bermain memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan
(Mayesty)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua dan suamiku tercinta yang selalu mendukung dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Almamaterku
3. Nusa dan Bangsa

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA
MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF
KELOMPOK B2 TK ABA PLAYEN I**

Oleh
Endah Retno Susanti
NIM 11111247022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola melalui bermain konstruktif pada anak kelompok B2 TK ABA Playen I Gunungkidul.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Obyek penelitian ini berupa peningkatan kemampuan mengenal pola anak melalui bermain konstruktif yang terdiri dari mengurutkan/memperkirakan 4 pola berurutan dan meniru pola. Setting penelitian ini mengambil tempat di TK ABA Playen I, Sumberjo, Ngawu, Playen, Gunungkidul. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal pola anak kelompok B2 TK ABA Playen I dari pratindakan, siklus I dan siklus II. Pada siklus I yang dilakukan dengan bermain konstruktif yang terdiri dari mengurutkan/memperkirakan 4 pola berurutan dan meniru pola berdasarkan pola warna, bentuk dan ukuran dengan meronce, menciptakan bentuk dan menyusun lego, kemampuan mengenal pola anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat sebesar 29,41%. Pada Siklus II yang dilakukan dengan bermain konstruktif yang bervariasi dan memadukan pola berdasarkan warna dan bentuk, warna dan ukuran, bentuk dan ukuran serta bentuk, warna dan ukuran dengan menempel, menggambar dan mewarnai, menjiplak bentuk dan meronce, kemampuan mengenal pola anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat sebesar 58,82%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola anak kelompok B2 TK ABA Playen I Gunungkidul.

Kata kunci: *kemampuan mengenal pola, bermain konstruktif, kelompok B2 TK ABA Playen I Gunungkidul*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan penyusunan skripsi. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyelesaian skripsi ini tidak dapat dipisahkan dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang tinggi kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menyelesaikan studi di prodi PG PAUD
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian.
3. Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah memberi saran, motivasi, nasehat untuk menyelesaikan studi tepat waktu
4. Bapak Amir Syamsudin, M. Ag. dan Ibu Nur Hayati, M. Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberi bimbingan, arahan, saran, nasehat, motivasi dan membantu selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Ninik Purwestriningsih, S. Pd selaku Kepala TK ABA Playen I yang telah memberi kesempatan dan kemudahan dalam penelitian ini.
6. Ibu Sri Aqidah, S. Pd selaku guru kelompok B2 yang membantu dalam persiapan maupun pelaksanaan penelitian.
7. Siswa B2 TK ABA Playen I yang telah menjadi subyek penelitian.

8. Kedua orang tuaku, suamiku dan anak-anakku terima kasih atas dukungan dan kasih sayangnya.
9. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Sekali lagi penulis hanya dapat mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang tersebut diatas. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan dan hargai.

Harapan penulis, semoga keberhasilan tugas akhir skripsi ini banyak memberi manfaat bagi semua pihak. Amin.

Yogyakarta, 2 Januari 2014



Endah Retno Susanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	hal i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif.....	10
1. Pengertian Kognitif	10
2. Perkembangan Kognitif	11
3. Tahap Pola Perkembangan Kognitif.....	12
4. Karakteristik Perkembangan Kognitif usia 5-6 tahun	14
B. Kemampuan Mengenal Pola	17

1. Pengertian Pola	17
2. Pengertian Kemampuan Mengenal Pola	17
3. Macam-macam Pola.....	19
a. Pola Bentuk	19
b. Pola Warna	21
c. Pola Ukuran	23
4. Cara Pengenalan Pola	23
C. Bermain Konstruktif	24
1. Pengertian Bermain	24
2. Manfaat Bermain	26
3. Pengertian Konstruktif	27
4. Bermain Konstruktif	29
5. Manfaat Bermain Konstruktif.....	30
6. Langkah-langkah Bermain Konstruktif	31
D. Penelitian yang Relevan	35
E. Kerangka Berpikir	36
F. Hipotesis Tindakan	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	39
B. Desain Penelitian.....	40
C. Subjek Penelitian	43
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
E. Metode Pengumpulan Data	44
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
G. Metode Analisis Data	47
H. Indikator Keberhasilan	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Kondisi Awal Pra Tindakan	51
2. Deskripsi Hasil Penelitian	52
a. Siklus I.....	52

1) Perencanaan Tindakan Siklus I	52
2) Pelaksanaan dan Observasi Tindakan Siklus I	53
a) Siklus I Pertemuan Pertama	53
b) Siklus I Pertemuan Kedua	56
c) Siklus I Pertemuan Ketiga	59
3) Refleksi Siklus I	62
1) Siklus II	65
2) Perencanaan Tindakan Siklus II	66
3) Pelaksanaan dan Observasi Tindakan Siklus II	66
a) Siklus II Pertemuan Pertama	66
b) Siklus II Pertemuan Kedua	70
c) Siklus II Pertemuan Ketiga	73
d) Siklus II Pertemuan Keempat	77
4) Refleksi Siklus II	80
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83
C. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Kemampuan Mengenal Pola.....	45
Tabel 2. Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Pola.....	46
Tabel 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Pola.....	46
Tabel 4. Persentase Kemampuan Anak Mengenal Pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran pada kegiatan Pra Tindakan.....	51
Tabel 5. Rentang Skor Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna pada Siklus I Pertemuan Pertama.....	55
Tabel 6. Rentang Skor Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna pada Siklus I Pertemuan Kedua.....	58
Tabel 7. Rentang Skor Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Ukuran pada Siklus I Pertemuan Ketiga.....	61
Tabel 8. Perbandingan Persentase Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Pra tindakan dan Siklus I.....	62
Tabel 9. Rentang Skor Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna dan Bentuk pada Siklus II Pertemuan Pertama.....	68
Tabel 10. Rentang Skor Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna dan Ukuran pada Siklus II Pertemuan Kedua.....	72
Tabel 11. Rentang Skor Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk dan Ukuran pada Siklus II Pertemuan Ketiga.....	75
Tabel 12. Rentang Skor Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran pada Siklus II Pertemuan Keempat.....	78
Tabel 13. Perbandingan Persentase Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Siklus I dan Siklus II	80

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart.....	41
Gambar 2. Histogram Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Pra tindakan dan Siklus I.....	63
Gambar 3 Histogram Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Siklus I dan Siklus II	81
Gambar 4. Histogram Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Pra tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Lembar observasi dan Rubrik Kemampuan mengenal pola.....	98
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dan surat Keterangan Penelitian.....	106
Lampiran 3 Hasil Observasi pada Pra Tindakan.....	109
Lampiran 4. Jadwal Penelitian.....	112
Lampiran 5. RKH dan Hasil Observasi pada Siklus I.....	114
Lampiran 6. RKH dan Hasil Observasi pada Siklus II.....	131
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Pola pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	152
Lampiran 8. Foto Kegiatan Anak.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) atau masa peka dimana anak mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengarkan segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan. Menurut Santrock (2009: 47) Semua informasi yang diperoleh anak akan disimpan didalam memori otak secara tahan lama. Otak merupakan pusat kecerdasan. Otak berfungsi untuk berpikir, mengontrol emosi dan mengkoordinasikan aktivitas tubuh (Slamet Suyanto, 2005: 36). Kecerdasan sangat ditentukan oleh fungsi otak. Menurut Slamet Suyanto (2005: 38) Kemampuan kinerja otak sangat dipengaruhi oleh jumlah sel saraf dan jumlah hubungan antar sel saraf otak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang cerdas memiliki jumlah sel saraf otak dan jumlah hubungan antarsel saraf otak yang lebih banyak.

Slamet Suyanto (2005: 7) menyatakan bahwa “Pertumbuhan saraf otak anak dimulai sejak dalam kandungan dan ketika lahir sel syaraf otak terus berkembang. Teori mengatakan, sampai usia 4 tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% kecerdasan tercapai pada usia 8 tahun”.

Oleh karenanya, Pendidikan Anak Usia Dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimiliki anak untuk dikembangkan seoptimal mungkin karena masa ini merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, fisik, sosioemosional dan nilai agama dan moral pada anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang cerdas dan bermanfaat bagi bangsa (Yuliani Nurani S, 2011: 8). Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak untuk mengembangkan seluruh kemampuannya yang salah satunya adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Menurut Siti Partini Suardiman (2003: 103) Kemampuan kognitif diartikan sebagai kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuan bertanya. Perkembangan kognitif sangatlah penting, karena dengan kemampuan kognitif yang cukup anak di kemudian hari dapat menyerap ilmu, teknologi dan seni dengan mudah dan lebih baik.

Syamsu Yusuf (2006: 58) mengemukakan perkembangan kognitif anak pra-sekolah adalah (1) mampu berpikir dengan menggunakan simbol, (2) berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi/ berfokus pada satu dimensi suatu objek, dan (3) anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengenal pola, mengelompokkan atau mengkasifikasikan. Untuk menstimulasi perkembangan kognitif ini dilakukan dengan bermain.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada anak usia dini diharapkan menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, pola, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain (Slamet Suyanto, 2005: 27). Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa disadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) berada pada tahap pra operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret atau nyata, bukan berdasar pengetahuan atau konsep abstrak (Slamet Suyanto, 2005: 4). Pengalaman ini dapat diperoleh melalui kegiatan bermain. Jadi dengan bermain dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah dari berbagai aspek baik bahasa, sosial, emosional, fisik motorik, seni maupun aspek kognitif. Anak-anak yang bermain pasti berfikir tentang bagaimana mengolah permainan sesuai tujuan mereka bermain.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan seluruh aspek perkembangan anak usia dini maka disusunlah tingkat pencapaian perkembangan (TPP). Di mana

dalam TPP tersebut terdapat berbagai indikator pencapaian perkembangan anak salah satunya mengenal pola ABCD-ABCD (Kemendiknas, 2010).

Pernyataan yang terdapat di dalam Departemen Pendidikan Nasional (2007: 10) bahwa “kemampuan mengenal pola adalah kemampuan anak untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan”. Mengenal pola merupakan bagian dari matematika. Hal ini diperjelas dalam Ismatul Khasanah (2013: 3) yang menyatakan bahwa

“The principles and standards for school mathematics (prinsip dan standar untuk matematika sekolah) yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *national council of teacher of mathematics* (NCTM, 2000) memaparkan konsep-konsep matematika untuk anak usia dini, antara lain bilangan, aljabar, penggolongan, pola-pola, geometri, pengukuran, serta analisis data dan probabilitas. Konsep-konsep ini dapat diberikan kepada anak melalui bermain”.

Menurut Piaget dalam Yuliani (2011: 121) menyatakan bahwa “anak usia 4-7 tahun memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu (menggambar atau menyusun balok) tetapi tidak mengetahui pasti mengapa melakukan hal tersebut, dapat mengenal pola dan mengklasifikasikan objek sesuai dengan kelompoknya”.

Pada kenyataannya, berdasarkan observasi awal yang diperoleh dari anak-anak kelompok B2 TK ABA Playen I dengan jumlah murid 17 anak, meliputi 10 perempuan dan 7 laki-laki menunjukkan keterlambatannya dalam kemampuan mengenal pola. Sebanyak 8 dari 17 anak atau 47,06% anak memiliki kemampuan mengenal pola yang belum optimal atau dengan kata lain berkriteria belum berkembang. Hal ini tampak pada kegiatan mengurutkan tiga sampai empat pola berurutan dan meniru empat pola dengan berbagai benda. Saat kegiatan

mengurutkan empat pola berurutan dan meniru pola berdasarkan warna merah-biru-kuning-hijau, merah-biru-kuning-hijau, dan seterusnya dengan meronce miniset, sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengurutkan dan meniru empat pola. Anak masih terlihat bingung, dalam mengurutkannya belum beraturan, dan ada yang semaunya sendiri tidak sesuai perintah guru.

Pada kegiatan mengurutkan empat pola dan meniru pola berdasarkan bentuk segitiga-persegi-persegi panjang-lingkaran, segitiga-persegi-persegi panjang-lingkaran, dan seterusnya dengan menyusun balok-balok sebagian besar anak masih kesulitan dan dibantu guru dalam mengurutkannya. Anak masih bingung dalam mengurutkan empat pola, hal ini terlihat dalam mengurutkan empat pola, sebagian besar anak masih kebalik-balik, ada yang tidak sesuai dengan perintah guru bahkan ada yang menyusunnya satu bentuk saja.

Pada kegiatan mengurutkan empat pola dan meniru pola berdasarkan ukuran kecil-agak besar-sedang-besar, kecil-agak besar-sedang-besar, dan seterusnya dengan menempel gambar ayam, burung, kambing, dan sapi. Anak diberi tugas untuk mengurutkan dan meniru empat pola dengan cara menempelkan gambar pada kertas yang sudah disediakan sesuai perintah guru. Saat melakukan kegiatan ini sebagian anak masih terlihat bingung dan mengalami kesulitan sehingga banyak yang dibantu guru. Dalam mengurutkan empat pola masih banyak yang terbalik-balik, ada yang menempel dua gambar bahkan ada yang hanya menempel salah satu gambar saja. Hal ini disebabkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal pola masih rendah, anak kurang memperhatikan pada waktu dijelaskan cenderung asyik sendiri dengan temannya dan media yang

digunakan kurang mendukung sehingga kemampuan mengenal pola menjadi kurang optimal.

Dari hasil observasi, guru belum pernah melakukan inovasi dan perhatian yang khusus terhadap metode pengenalan pola kepada anak. Anak kurang dikenalkan langsung dengan benda nyata dalam pembelajaran mengenal pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, cenderung menggunakan LKA dan hanya mewarnai gambar. Selama ini kegiatan pembelajaran hanya dilakukan secara monoton dan menggunakan alat seadanya yang ada di sekolah yaitu dengan miniset, balok dan gambar. Media yang digunakan kurang menarik bagi anak karena warnanya kurang menarik, ukuran dan gambar yang digunakan tidak sesuai. Dalam kegiatan bermain konstruktif masih sederhana yaitu dengan menempel dan mewarnai. Untuk itu peneliti akan mencoba meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak melalui bermain konstruktif sehingga menarik bagi anak. Rosma Hartiny (2010: 53) menyatakan bahwa “bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan oleh anak sendiri meliputi merancang, membentuk, atau mengkonstruksi dengan kemampuan, minat dan kesenangannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri”. Manfaat yang diperoleh dengan bermain konstruktif antara lain anak menguasai berbagai konsep dasar, mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan (Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 57). Dengan pertimbangan atas manfaat maka peneliti akan menggunakan kegiatan tersebut sebagai pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal pola.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola Melalui Bermain Konstruktif Kelompok B2 TK ABA Playen I Gunungkidul”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Guru belum pernah melakukan inovasi dan perhatian yang khusus terhadap metode dalam kegiatan mengenal pola. Selama ini kegiatan pembelajaran mengenal pola dilakukan secara monoton yaitu dengan menggunakan alat seadanya dan LKA dengan cara mewarnai.
2. Selama ini anak kurang dikenalkan langsung dengan benda nyata dalam pembelajaran mengenal pola yang meliputi warna, bentuk dan ukuran.
3. Masih banyak anak di TK ABA Playen I yang kemampuan kognitifnya belum berkembang. Hal ini terlihat pada hasil observasi awal yang dilakukan dengan bermain konstruktif, tidak terdapat anak yang berkriteria berkembang sangat baik.
4. Masih banyak anak yang terlihat bingung dan dibantu guru dalam kegiatan mengurutkan dan meniru pola
5. Masih terdapat anak yang belum bisa mengurutkan dua sampai empat pola sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak.
6. Media yang digunakan seperti miniset, balok dan gambar kurang mendukung dalam pembelajaran mengenal pola, karena warnanya kurang menarik dan

ukurannya tidak sesuai sehingga anak kurang berminat dalam pembelajaran tersebut.

7. Anak kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan pembelajaran mengenal pola dikarenakan ada anak yang bermain sendiri, bercakap-cakap dan bermain dengan teman serta mengganggu teman lainnya.
8. Kegiatan bermain konstruktif yang dilakukan pada waktu pra tindakan masih sederhana.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang akan penulis bahas adalah Kemampuan mengenal pola dengan bermain konstruktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola di TK ABA Playen I pada Kelompok B2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai adalah : Meningkatkan kemampuan mengenal pola melalui bermain konstruktif di TK ABA Playen I tahun 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis : penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam pembelajaran mengenal pola dan sebagai salah satu rujukan bagi peneliti lain untuk penelitian pada kemampuan mengenal pola melalui bermain konstruktif.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi pendidik : menambah pengetahuan guru tentang kegiatan bermain konstruktif yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola, dapat memperbaiki pembelajaran, membantu guru mengembangkan keterampilan.
 - b) Bagi anak : memperoleh pengalaman langsung bermain konstruktif yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola.

G. Definisi Operasional

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan mengenal pola adalah kemampuan anak untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk tiga sampai empat pola yang berurutan.

Bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan oleh anak sendiri meliputi merancang, membentuk, atau mengkonstruksi dengan kemampuan, minat dan kesenangannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Kegiatan mengenal pola dilakukan dengan bermain konstruktif dengan cara mengurutkan atau memperkirakan empat pola berurutan dan meniru pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Menurut Soemiarti Patmonodewa (2003: 27) kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi.

Sejalan dengan pendapat Soemiarti Patmonodewa, Chaplin dalam Desmita (2007: 103) menjelaskan bahwa kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk didalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan atau kecerdasan seseorang dalam memperoleh pengetahuan dengan cara mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan berpikir untuk memecahkan masalah yang ada dilingkungannya. Kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang dalam kegiatan mengenal pola dengan cara mengamati, memperhatikan, memperkirakan, dan berpikir untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Sejalan dengan pendapat Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan Taman Kanak-Kanak (Kemendiknas, 2010: 9) Perkembangan kognitif adalah berkembangnya kemampuan berpikir seseorang dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berpikir. Pada masa anak-anak awal, perkembangan otak anak berkembang sangat pesat, sehingga pendidik dan orang tua perlu memantau perkembangan anak dan memberikan stimulus-stimulus atau rangsangan yang dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, supaya kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah berkembangnya kemampuan berpikir seseorang dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berpikir untuk memecahkan masalah. Perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah berkembangnya

kemampuan berpikir seseorang untuk memecahkan masalah dalam memperkirakan empat pola berurutan dan meniru pola.

3. Tahap Pola Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu meliputi empat tahap :1) tahap sensorimotor (0-2 tahun); 2) tahap pra operasional (2-7 tahun); 3) tahap operasional konkret (7-11 tahun); dan 4) tahap operasional formal (12-15 tahun) (Piaget dalam Slamet Suyanto, 2005: 53). Untuk lebih jelasnya, tahapan perkembangan anak menurut teori Piaget tersebut dibahas satu per satu.

a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan indranya untuk berinteraksi dengan lingkungan. Pada akhir tahap ini, anak sudah menunjukkan tingkah laku intelegen, sekalipun masih dalam batas aktivitas motorik sebagai reaksi terhadap stimulus sensoris. Ciri khas perkembangan ini ditunjukkan dengan gejala objek yang telah permanen, anak masih mengenali objek di otaknya meskipun objek tersebut secara riil tidak lagi disekitarnya.

b. Tahap Pra Operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak sudah mampu melakukan permainan simbolis, imitasi serta mampu mengantisipasi keadaan yang terjadi pada waktu mendatang dan bersikap egosentris. Ciri khas tahap ini adalah

kurangnya kemampuan mengadakan konservasi, cara berpikir masih memusat pada satu dimensi saja dan tidak dapat berpikir balik (*irreversible*).

c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah dapat memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkret, dapat berpikir *reversibel* (berpikir kebalikan atau dua arah), memahami konservasi, dapat mengklasifikasikan dan mengurutkan.

d. Tahap Operasional Formal (12-15 tahun)

Pada tahap ini pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda dan kejadian yang terjadi didepan matanya. Pikiran anak telah terbatas dari kejadian langsung, dapat menjumlahkan dan mengurangi angka dalam kepalanya dengan menggunakan operasi logis, berpikir secara hipotesis dan deduktif, abstrak, mampu membuat analogi dan mampu mengavaluasi cara berpikir.

Perkembangan kognitif antara anak yang satu dengan yang lainnya berbeda secara kualitatif. Anak-anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan yang sama. Disetiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru yang mereka rasakan melalui proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget dalam Sugihartono (2007: 109) yang menyatakan dalam proses belajar, anak harus mengalami sendiri dan terlibat langsung secara nyata dengan objek yang dipelajari. Belajar harus bersifat aktif dan sosial. Jadi, proses belajar akan berjalan lancar apabila anak mengalami dan terlibat langsung secara nyata dengan objek yang dipelajari secara aktif dan menyenangkan, dan materi pelajaran berkesinambungan dengan struktur kognitif

yang dimiliki anak. Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu meliputi empat tahap: 1) tahap sensorimotor (0-2 tahun), 2) tahap pra operasional (2-7 tahun), 3) tahap operasional konkret (7-11 tahun) dan 4) tahap operasional formal (12-15 tahun). Disetiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitif dengan pengalaman-pengalaman baru melalui proses belajar. Proses belajar akan berjalan lancar apabila anak mengalami dan terlibat langsung secara nyata dengan objek yang dipelajari secara aktif dan menyenangkan. Tahap pola perkembangan dalam penelitian ini adalah tahap pra operasional, dimana pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, cara berpikir masih memusat pada satu dimensi saja dan berpijak pada benda-benda konkret. Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan benda konkret atau nyata dan anak harus mengalami atau terlibat langsung dengan objek yang dipelajarinya.

4. Karakteristik Perkembangan Kognitif usia 5-6 tahun

Menurut Piaget dalam Salmat Suyanto (2005: 4) perkembangan kognitif anak usia TK (5-6 tahun) berada pada tahap pra operasional. Cara berpikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

Sejalan dengan pendapat Piaget, di dalam kurikulum TK 2010 terdapat perkembangan berpikir pada anak, yaitu: 1) Berpikir secara konkret (dengan objek

nyata) sehingga proses berpikir anak harus dirancang atau dibuat dengan benda atau dengan alat peraga, atau dengan kata lain yaitu menunjukkan sebuah benda yang dapat dilihat atau diraba oleh anak, lalu dengan memberikan pertanyaan kepada anak tersebut, misalnya diperlihatkan buah jeruk, anak bisa diberi pertanyaan buah apa itu, apa warna kulitnya, bagaimana rasanya, bentuknya, dan sebagainya, dan 2) Berpikir secara simbolis atau sistematis, anak berpikir dengan menggunakan simbol-simbol (tanda-tanda), anak sudah mengenal huruf, angka, bentuk, dan sebagainya

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun menurut Piaget (Yuliani Nurani Sujiono, 2011: 80), yaitu : 1) Anak mampu menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa lisan; 2) Anak bersifat egosentris dimana mereka tidak dapat menerima pendapat orang lain dengan mudah; 3) Pemusatan dihubungkan dengan klasifikasi, pengurutan, dan tugas-tugas lain yang seperti itu, maksudnya anak dapat memilih dan mengelompokkan/menggolongkan benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk dan ukuran, anak dapat mengurutkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, serta bisa memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat empat pola berurutan; 4) Kesukaran yang dihadapi anak yang berusaha membalikkan pemikiran; dan 5) Anak memiliki kesukaran dalam berpikir tentang perubahan bentuk yang berhubungan antara satu peristiwa ke peristiwa yang lainnya.

Berbeda dengan pendapat Piaget, menurut Kurikulum Taman Kanak-Kanak (Kemendiknas, 2010: 13-14) terdapat Tingkat Pencapaian Perkembangan

anak usia 5-6 tahun, dalam aspek perkembangan kognitif, sebagai berikut:

1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi; 2) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik; 3) Mengenal sebab akibat tentang lingkungan; 4) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari; 5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran; 6) Mengenal pola ABCD-ABCD; 7) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran; 8) Menyebutkan lambang bilangan 1-10; 9) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; 10) Mengenal berbagai huruf vocal dan konsonan, dan 11) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari” dan “paling/ter”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak TK usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional. Pada tahap ini aktivitas berpikir anak belum mempunyai sistem yang terorganisasi tetapi anak mulai bisa memahami realitas di lingkungannya dan berpikir secara konkret, sehingga proses berpikir anak harus dirancang dan dibuat dengan menggunakan benda langsung atau alat peraga. Berdasarkan kurikulum 2010 mengenal pola ABCD-ABCD merupakan bagian dari karakteristik perkembangan kognitif yaitu pemusatan. Untuk itu dalam proses pembelajaran mengenal pola ABCD-ABCD hendaknya menggunakan benda-benda konkret atau alat peraga bukan benda abstrak. Karakteristik perkembangan kognitif dalam penelitian ini yaitu anak berpikir secara konkret atau nyata, dapat mengenal pola ABCD-ABCD, dapat memilih dan mengelompokkan atau menggolongkan benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk dan ukuran, dapat mengurutkan benda berdasarkan bentuk,

warna dan ukuran, serta bisa memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat empat pola berurutan.

B. Kemampuan Mengenal Pola

1. Pengertian Pola

Roy Hollands (1983: 124) menyatakan pola (*pattern*) merupakan suatu penyusunan bilangan-bilangan sistematis, bangun-bangun atau unsur-unsur sesuai dengan beberapa aturan. Misalnya 1,2,3,1,2,3,1,2,3 atau ABCD-ABCD-ABCD atau merah, kuning, biru-merah, kuning, biru dan yang lainnya.

Sejalan dengan pendapat Roy Hollands, Lestari KW (2011: 67) menyatakan bahwa pola merupakan susunan benda yang terdiri atas warna, bentuk, jumlah atau peristiwa. Contoh susunan pola berdasarkan ukuran: besar, kecil, besar, kecil. Susunan pola berdasarkan warna: merah, biru, merah, biru. Susunan pola berdasarkan peristiwa sehari-hari: sesudah makan biskuit, saya minum susu, dan lain sebagainya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pola merupakan susunan benda yang terdiri atas warna, bentuk, jumlah atau peristiwa dengan aturan tertentu. Misalnya susunan pola warna: merah, kuning, biru, merah, kuning, biru dan seterusnya. Pola dalam penelitian ini adalah susunan benda yang terdiri dari warna, bentuk dan ukuran.

2. Pengertian Kemampuan Mengenal Pola

Mengenal pola merupakan bagian dari matematika. Kemampuan mengenal pola adalah kemampuan anak mengenal dan mengikuti pola-pola yang ada di dekatnya secara berurutan (Slamet Suyanto, 2005: 67). Misalnya ada urutan

pensil, bolpoin, spidol maka setelah spidol anak akan mengurutkan kembali dengan meletakkan pensil, bolpoin dan spidol setelahnya.

Hal ini didukung oleh pernyataan Tim Penyusun Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK (2007: 10) bahwa kemampuan mengenal pola adalah kemampuan anak untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan. Di dalam kurikulum (2010: 14) anak usia 5-6 tahun atau anak kelompok B, dalam kegiatan mengenal pola lebih kompleks yaitu anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk tiga sampai empat pola berurutan.

Reys dalam J. Tombokan Runtukahu (2006: 83) menyatakan bahwa

“kemampuan mengurutkan merupakan keterampilan menemukan atau menguraikan pola-pola matematika. Pola-pola matematika dapat didasarkan pada bentuk-bentuk geometri (bentuk atau sifat), hubungan antara berbagai atribut obyek-obyek (urutan atau fungsi), atribut fisik (warna dan bilangan), dan atribut afektif (senang atau tidak senang). Beberapa pola didasarkan pada kombinasi atribut, misalnya mengurutkan obyek-obyek menurut bentuk (persegi, segitiga, segilima) dan warna (merah, kuning, biru)”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal pola adalah kemampuan anak untuk memunculkan pengaturan mengenai mengenal dan mengikuti pola-pola yang ada berdasarkan bentuk, warna, jumlah dan peristiwa sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan. Kemampuan mengenal pola dalam penelitian ini adalah anak mampu atau bisa mengenal dan mengikuti pola-pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran sehingga mampu memperkirakan atau mengurutkan dan meniru empat pola berurutan.

3. Macam-macam pola

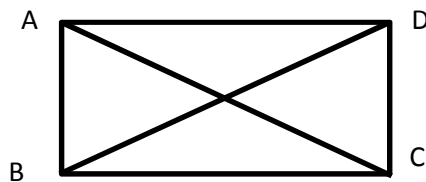
Reys dalam J. Tombokan Runtukahu (2006: 83) menyatakan bahwa

“pola-pola matematika dapat didasarkan pada bentuk-bentuk geometri (bentuk atau sifat), hubungan antara berbagai atribut obyek-obyek (urutan atau fungsi), atribut fisik (warna dan bilangan), dan atribut afektif (senang atau tidak senang). Beberapa pola didasarkan pada kombinasi atribut, misalnya mengurutkan obyek-obyek menurut bentuk (persegi, segitiga, segilima) dan warna (merah, kuning, biru)”.

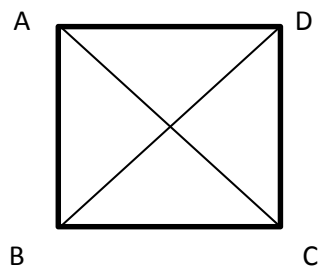
Dalam penelitian ini pola yang akan dibahas adalah pola bentuk, warna dan ukuran.

a. Pola bentuk geometri menurut Mulyana Az (2007: 88-96) antara lain:

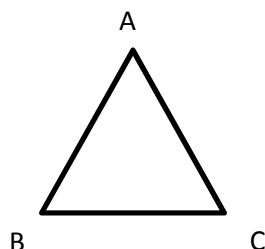
Persegi panjang adalah bangun geometri yang disusun dari empat titik yang tidak segaris dan dihubungkan antara yang satu dengan yang lain serta sisi yang berhadapan sama panjang.



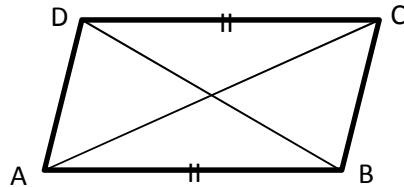
Bujur sangkar/persegi adalah suatu segi empat yang keempat sisinya sama panjang dan besar sudutnya sama yaitu 90° .



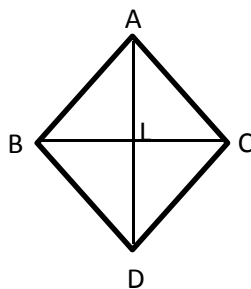
Segitiga adalah suatu bangun yang dibentuk oleh tiga titik yang tidak segaris dan dihubungkan dengan tiga ruas garis. Sedangkan jumlah sudutnya 180° .



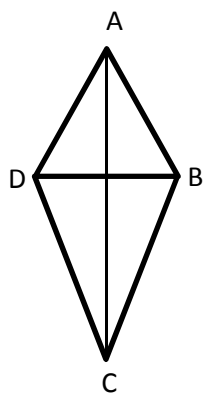
Jajaran genjang adalah bangun segi empat yang sisi-sisinya berhadapan sejajar sama panjang, serta sudut-sudut yang berhadapan sama besar.



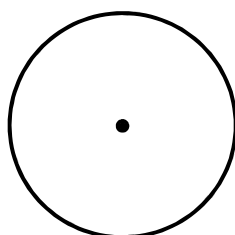
Belah ketupat adalah jajaran genjang yang keempat sisinya sama panjang



Layang-layang adalah suatu segiempat dimana sisi yang berdekatan sepasang-sepasang dan diagonalnya saling berpotongan serta tegak lurus.



Lingkaran adalah himpunan titik-titik yang mempunyai jarak tertentu terhadap suatu titik tertentu. Titik tersebut sebagai titik pusat.



Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pola bentuk geometri terdiri dari persegi panjang, persegi, segitiga, jajaran genjang, belah ketupat, layang-layang dan lingkaran. Pola bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk lingkaran- persegi-persegi panjang- segitiga, lingkaran- persegi-persegi panjang- segitiga, lingkaran- persegi-persegi panjang- segitiga, dan seterusnya.

b. Pola warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 1269) warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya.

Sejalan dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Sadjiman Ebdi Sanyoto dalam Ismi Nurjanah (2012: 6) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

Menurut Zainal Hakim (2013: 3) proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Misalnya benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya, benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi, sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.

Menurut Ali Hugroho dalam Ismi Nurjanah (2012: 7) Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral.

1. Warna primer adalah warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna merah, biru, kuning.
2. Warna sekunder adalah hasil percampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna hijau campuran biru dan kuning, warna ungu campuran merah dan biru dan warna jingga campuran kuning dan merah.
3. Warna tersier adalah campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna coklat campuran merah, kuning, biru.
4. Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Biasanya hasil campuran warnanya akan menjadi hitam.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya sebagai akibat dari pancaran energi gelombang elektromagnetik. Terdapat empat kelompok warna yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral, namun pada penelitian ini anak diperkenalkan dua kelompok warna yaitu warna primer dan warna sekunder. Pola warna yang digunakan dalam penelitian ini adalah biru-kuning-merah-hijau, biru-kuning-merah-hijau, dan seterusnya.

c. Pola Ukuran

Ukuran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 1239) adalah hasil mengukur, panjang, lebar, luas, besar sesuatu. Sejalan dengan KBBI, Tim Penyusun Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK (2007:

10) menyatakan bahwa anak perlu dikenalkan pada ukuran besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah, sama-tidak sama. Anak perlu pengalaman akan mengukur berat, isi, panjang dengan cara mengukur langsung sehingga proses menemukan angka dari sebuah obyek. Pengenalan pola ukuran dalam penelitian ini adalah ukuran besar-agak besar-agak kecil-kecil, dan panjang-agak panjang-agak pendek-pendek.

4. Cara Pengenalan Pola

Pola-pola ditemukan diseluruh bidang matematika. Menurut John A. Van De Walle, (2007: 13) pada tingkat TK pengenalan tentang pola dimulai dengan eksplorasi pola-pola berulang dan konsep dari pola berulang bisa diperkenalkan kepada anak dalam beberapa cara, yaitu: 1) meniru pola melalui menggambar bentuk sederhana dan memperluasnya dengan diskusi, misalnya menggambar bentuk segitiga, lingkaran, persegi kemudian menanyakan pada anak tentang ciri-ciri dari setiap bentuk; 2) mengurutkan atau disebut pola yang berkembang. Pola yang berkembang ini menunjukkan konsep dari fungsi dan bisa digunakan sebagai pengenalan pada bidang yang sangat penting, misalnya mengurutkan berdasarkan warna, anak menyusun/mengurutkan warna merah-biru-kuning, merah-biru-kuning dan seterusnya dengan manik-manik, lego, bombik, dll; 3) menciptakan pola sendiri dan meluaskan pola tersebut secara logis, misalnya membuat pola persegi atau segitiga dengan plastisin, korek api, tusuk gigi, dll.

Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Taman Kanak-Kanak (2010) sebagai pembaharuan Kurikulum (2004) yang mengacu pada Permendiknas No.58 tahun 2009. Didalam Kurikulum Taman Kanak-Kanak

(2010) terdapat lingkup perkembangan kognitif yaitu konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, di mana Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu mengenal pola ABCD-ABCD. Indikator untuk mengenal pola ABCD-ABCD yaitu (1) memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan, misalnya merah, putih, biru, merah, putih, biru..../ABCD-ABCD... ; (2) meniru pola dengan menggunakan berbagai benda; dan (3) meniru pola dengan menggunakan 4-8 kubus.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan pola dapat dilakukan dengan cara meniru pola dengan berbagai benda, mengurutkan pola dan menciptakan atau membuat pola. Pengenalan pola dalam penelitian ini yaitu dengan kegiatan mengurutkan/memperkirakan empat pola dan meniru pola.

C. Bermain Konstruktif

1. Pengertian Bermain

Menurut Hurlock (1978: 320) bermain adalah kegiatan yang dilakukan yang menimbulkan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Bagi anak, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus terpenuhi.

Berbeda dengan Catron dan Allen dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 1) yang menyatakan bermain adalah wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar

tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu.

Menurut Vygotsky dalam Suratno (2005:76) bermain berperan langsung terhadap perkembangan anak secara menyeluruh, bukan hanya perkembangan kognitif saja tetapi juga berperan bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Berbeda dengan Vygotsky, Bruner dalam Suratno (2005: 67) menekankan bermain berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas dan fleksibilitas anak. Yang terpenting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya.

Ciri kegiatan bermain menurut Smith et al ; Garvey ; Ruben, Fein & Vandenberg (Mayke S. Tedjasaputra, 2001 :16), yaitu sebagai berikut :

- 1) Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik;
- 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif;
- 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain;
- 4) Lebih menekankan proses bukan hasil akhir;
- 5) Bebas memilih; dan
- 6) Mempunyai kualitas pura-pura.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi anak dan sebagai wahana untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, di mana anak bebas untuk berimajinasi, berkreasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu tanpa paksaan dan mempertimbangkan hasilakhir. Bermain dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan anak untuk berkreasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan kesenangannya.

2. Manfaat Bermain

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 43) banyak manfaat bermain bagi perkembangan anak seperti: (a) anak menguasai berbagai konsep dasar; (b) mengembangkan kreativitas anak; (c) memberikan pengalaman kepada anak untuk bereksplorasi; dan (d) memberikan kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu.

Kreativitas anak dapat terasah dengan bermain. Perwujudannya melalui pengembangan berbagai potensi yang dimiliki anak. Pengalaman diperoleh dengan menjelajahi lingkungan sekitar sehingga keingintahuan anak terpenuhi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan bermain anak juga dapat menciptakan sesuatu, seperti membuat rumah dari balok, membuat donat dari playdought, dan lain sebagainya.

Tim Penyusun Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK (2007: 15) menyatakan bahwa bermain bagi anak merupakan proses kreatif, dapat menggunakan symbol untuk menggambarkan dunianya dan dapat membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Bermain juga berguna sebagai sarana mengembangkan dan meningkatkan keterampilan serta kemampuan tertentu pada anak.

Menurut Rosma Hartiny (2010: 43) bermain bermanfaat untuk melatih empati. Dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka banyak manfaat positif yang diperoleh anak dari aktivitas bermain bagi perkembangan anak. Anak dapat menguasai berbagai konsep dasar, mengembangkan kreativitas, memberikan pengalaman untuk bereksplorasi, memberi kepuasan karena berhasil menciptakan sesuatu, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dan juga melatih bersikap empati kepada teman. Manfaat bermain dalam penelitian ini yaitu anak dapat menguasai berbagai konsep dasar khususnya dalam mengenal pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengembangkan kreativitas, memberikan pengalaman untuk bereksplorasi dan memberi kepuasan karena berhasil menciptakan sesuatu.

3. Pengertian Konstruktivistik

Piaget dan Fosnot dalam Rosma Hartiny (2010: 49) mengatakan konstruktivistik merupakan proses membangun pengetahuan dan pengertian dikonstruksi bila seseorang terlibat secara sosial dalam dialog dan aktif dalam percobaan-percobaan dan pengalaman. Pembentukan makna adalah adanya dialog antar pribadi dengan pengalaman yang dimiliki individu lain.

Menurut Vygotsky dalam Rosma Hartiny (2010: 50) mengatakan konstruktivistik adalah penekanan pada hakikat pembelajaran sosiokultural. Inti teori Vygotsky adalah menekankan pada interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan lingkungan sosial pembelajaran. Menurut Vygotsky pembelajaran terjadi saat anak bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya atau tugas itu berada dalam *zona of proximal development*

mereka. *Zona of proximal development* adalah daerah antar tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefinisikan sebagai kemampuan memecahkan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu.

Menurut Asri Budiningsih (2008: 57) manusia dapat mengetahui sesuatu dengan menggunakan inderanya, melalui interaksi dengan objek dan lingkungannya, misalnya dengan melihat, mendengar, menjamah, membau, atau merasakan, seseorang dapat mengetahui sesuatu. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ditentukan tetapi sesuatu proses pembentukan. Semakin banyak seseorang berinteraksi dengan objek dan lingkungannya, maka pengetahuan dan pemahaman akan objek dan lingkungannya tersebut akan meningkat dengan lebih rinci.

Menurut pandangan konstruktivistik, pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu adalah hasil konstruksi secara aktif individu itu sendiri. Individu tidak sekedar meniru dan membayangkan tetapi secara aktif melihat, mendengar, menjamah, merasakan, mencoba serta menguji kebenaran atas informasi yang diterimanya, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Konstruktivistik dalam penelitian ini apabila anak mampu mengkonstruksi pengetahuannya secara langsung dengan cara melihat, mendengar, mencoba dan membuktikan kebenaran atas informasi yang diterimanya.

4. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif merupakan bagian dari bermain aktif. Bermain konstruktif menurut Hurlock (1978: 330) adalah bentuk bermain yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu bukan untuk tujuan bermanfaat, namun ditujukan kesenangan atau kegembiraan.

Sejalan dengan pendapat Hurlock, Rosma Hartiny (2010: 53) menyatakan bahwa bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan oleh anak sendiri meliputi merancang, membentuk, atau mengkonstruksi dengan kemampuan, minat dan kesenangannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Alat atau sarana yang tersedia bagi anak yang paling utama adalah inderanya. Anak akan berinteraksi dengan objek lingkungan dengan cara melihat, mendengar, menjamah, mencium, merasakan dan mencobanya. Dari sentuhan inderawi itu, anak akan mengkonstruksi pengetahuannya.

Menurut Suratno (2005: 83) bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Alat yang digunakan berasal dari beraneka bahan, baik bahan cair, maupun bahan terstruktur, seperti air, cat, krayon, playdought, pasir, puzzle, kertas, balok, lego, atau bahan alam lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan oleh anak sendiri yang meliputi merancang, membentuk, atau mengkonstruksi dengan kemampuannya, minatnya dan kesenangannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri yang menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau

menghasilkan suatu karya tertentu. Bermain konstruktif dalam penelitian ini yaitu bermain yang dilakukan anak dengan cara mengkonstruksi pengetahuan secara langsung yang menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya.

5. Manfaat Bermain Konstrutif

Mayke S. Tedjasaputra (2001: 57) menyatakan manfaat bermain konstruktif antara lain mengembangkan kemampuan untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan, anak menguasai berbagai konsep dasar, dan menimbulkan rasa puas apabila berhasil.

Stone dalam Rosma Hartiny (2010: 54) menyatakan, dalam bermain konstruktif seorang anak akan mencapai level perkembangan yang lebih tinggi yaitu:

- a. Anak dapat menyelesaikan masalah yang timbul, membuat hipotesa dengan menggunakan memorinya sebagai contoh anak bermain pasir maka anak akan membuat campuran air dan pasir atau lumpur.
- b. Anak dapat mengembangkan konsep matematika yaitu menggabungkan, mengklasifikasikan dan mengurutkan berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, mengenal besar-kecil, tinggi-rendah dan lain sebagainya.
- c. Anak dapat mengembangkan konsep keseimbangan dan urutan kegiatan.
- d. Anak belajar mengobservasi, memprediksi/memperkirakan dan menginterpretasikan.

Manfaat bermain konstruktif dalam penelitian ini yaitu melatih konsentrasi dan ketekunan, anak menguasai berbagai konsep dasar yaitu menggabungkan, mengklasifikasikan dan mengurutkan/memperkirakan berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, mengenal besar-kecil, tinggi-rendah dan lain sebagainya, dan menimbulkan rasa puas apabila berhasil,

6. Langkah-langkah bermain konstruktif

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 12), umumnya anak TK usia 5-6 tahun berada pada kisaran perkembangan bermain konstruktif. Kegiatan pada tahap ini ditandai dengan aktivitas membangun atau membuat sesuatu. Anak bermain dengan benda-benda lunak yang mudah dibentuk seperti adonan/playdought, tanah liat, plastisin dan lain sebagainya, serta bermain dengan berbagai benda seperti balok-balok, lego, bombik, puzzle, papan besar, manik-manik, cat, gunting, pasta dan lain sebagainya.

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 27) menyatakan bermain merupakan media sekaligus cara terbaik anak untuk belajar. Dalam bermain itulah anak belajar melalui proses berbuat dan menyentuh langsung objek-objek nyata. Anak tidak belajar banyak melalui interpretasi stimulus verbal dari orang dewasa. Misalnya anak belajar tentang pola bentuk geometri, anak belajar melalui kegiatan melihat, memegang, mengidentifikasi cirinya secara langsung, membandingkannya dengan bentuk-bentuk geometri lain, mengurutkan dan meniru pola bentuk melalui menggambar, menempel, dan mewarnai. Dari kegiatan ini, anak menemukan konsep masing-masing bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga dan segiempat. Anak memadukan sendiri unsur lingual (lambang kata), makna dan wujud benda.

Dari aktivitas dan proses ini, anak memperoleh kata sekaligus konsep tentang bentuk-bentuk geometri.

Sejalan dengan pendapat Tadkiroatun Musfiroh, Mayke S. Tedjasaputra (2001: 43) menyatakan banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain. Konsep-konsep dasar tersebut seperti warna, bentuk, ukuran, pola, arah, besaran dan lain sebagainya. Pengetahuan akan konsep-konsep tersebut jauh lebih mudah melalui kegiatan bermain, dengan bermain anak merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

Tim Penyusun Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK (2007:16) menyatakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak dapat dilakukan dengan bermain konstruktif, yaitu dengan kegiatan meniru pola, dan mengurutkan pola. Kegiatan meniru pola dapat dilakukan dengan bermain keping geometri, ular warna, dan menjiplak bentuk. Kegiatan mengurutkan pola dapat dilakukan dengan meronce menggunakan berbagai benda seperti manik-manik, kertas, kancing baju, sedotan dan lainnya.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 57), bermain konstruktif dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan bermain yaitu dengan menggambar, meronce, menciptakan bentuk dengan berbagai media, menggunting dan menempel kertas atau kain, merakit kepingan kayu atau plastik menjadi bentuk tertentu, dan sebagainya

Menurut Tim Penyusun Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK (2007: 28) , langkah-langkah bermain keping geometri adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyediakan alat dan bahan yang digunakan.
- b. Guru menjelaskan dan mencontohkan membuat boneka dengan kepingan geometri.
- c. Anak membuat bentuk-bentuk geometri dari kertas.
- d. Anak membentuk kepingan geometri sehingga menjadi bentuk boneka.
- e. Guru memberi tugas kepada anak untuk menghitung jumlah bentuk-bentuk geometri yang digunakan untuk membentuk boneka.
- f. Guru memberi pujian kepada semua anak.

Menurut Sudaryanti (2006: 58) langkah-langkah bermain ular warna adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan.
- b. Guru membuat kartu warna dengan kertas lipat, dan membuat gambar ular tangga.
- c. Guru menjelaskan tentang aturan mainnya dan meminta anak untuk menyebutkan warna apa saja yang harus ditempel pada gambar.
- d. Minta anak untuk mengambil kartu warna kemudian menempelkan pada gambar ular naga sesuai perintah guru.
- e. Guru memberi pujian kepada semua anak.

Menurut Charner (2005: 97) langkah-langkah menjiplak bentuk adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan alat dan bahan.
- b. Guru menjelaskan dan memberi contoh menjiplak bentuk.

- c. Minta anak untuk menjiplak bentuk dengan cara menggambar mengikuti pola yang ada.
- d. Guru memberi pujian pada semua anak.

Pernyataan yang terdapat dalam Departemen Pendidikan Nasional (2007: 16) langkah-langkah meronce dengan manik-manik adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyediakan alat dan bahan yang digunakan.
- b. Guru menjelaskan tentang cara menyusun 3-4 pola dengan manik-manik yang dironce, misalnya berdasarkan warna merah, kuning, biru, hijau, merah, kuning, biru, hijau...dst.
- c. Anak diberi manik-manik berbagai warna dan benang untuk meronce.
- d. Anak mulai meronce dengan manik-manik.
- e. Guru memberi pujian kepada semua anak.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif dengan cara bermain keping geometri, ular warna, menjiplak bentuk, meronce, menggambar, menggunting , menempel, merakit, menciptakan bentuk dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam kegiatan meniru dan mengurutkan pola pada proses pembelajaran mengenal pola dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Langkah-langkah pembelajaran mengenal pola melalui bermain konstruktif dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara: (1) guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain konstruktif; (2) guru menjelaskan secara detail dan memberikan contoh (meniru pola dan mengurutkan/menyusun pola); (3) anak diberi tugas untuk meniru pola dan

mengurutkan/menyusun pola sesuai perintah guru; (4) anak melaksanakan tugas sesuai perintah guru; (5) guru mengamati dan menilai kemampuan anak; dan (6) guru memberi pujian kepada anak.

D. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jamilah NIM: 091 684 412 Mahasiswi Universitas Negeri Surabaya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Konsep Pola melalui Media Eva Foam pada kelompok B TK Khadijah II Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal pola melalui media EVA foam pada anak kelompok B di TK Khadijah II Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang meliputi dua siklus. Tiap siklus dilakukan secara berurutan yang terdiri dari empat tahap yaitu : 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Data penelitian diambil melalui observasi di kelas. Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh hasil bahwa penerapan pengenalan konsep pola melalui media EVA foam mengalami peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus I sebesar 69 % dan siklus II hasil yang dicapai sebesar 92%. Perilaku yang ditunjukkan anak pun berubah setelah diberikan tindakan. Anak lebih senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta semakin aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pengenalan konsep pola melalui media Eva foam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Khadijah II Surabaya.

E. Kerangka Berfikir

Kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan terutama kemampuan mengenal pola. Mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal pola dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, sehingga anak memiliki fondasi untuk mampu berpikir kritis dan sistematis. Mengenal pola merupakan bagian dari matematika (Slamet Suyanto, 2005: 67). Kemampuan mengenal pola adalah kemampuan anak untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk tiga sampai empat pola yang berurutan (Tim Penyusun Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK, 2007: 10).

Tujuan mengenalkan pola dan hubungan pada anak usia 3-6 tahun adalah mengenalkan dan menganalisa pola-pola sederhana, menggolongkan, mengurutkan, menjiplak, meniru, dan menentukan perkiraan tentang kemungkinan dari kelanjutan pola. Hal ini berguna untuk persiapan memasuki pendidikan yang lebih tinggi.

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional. Salah satu karakteristik anak pada tahap ini adalah pemusatan, maksudnya anak belum dapat berpikir kompleks, hanya terfokus pada satu dimensi saja. Pemusatan ini dihubungkan dengan pengurutan, penggolongan, dan kegiatan lain yang sejenis, maksudnya anak dapat memilih dan mengelompokkan/menggolongkan benda berdasarkan jenis, fungsi, warna, bentuk dan ukuran, anak dapat mengurutkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, serta bisa memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat empat pola berurutan. Cara berpikir anak pada tahap

ini berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret bukan abstrak. Pada tahap ini anak mengkonstruksi pengetahuan dengan pengalaman langsung melalui bermain konstruktif.

Untuk menstimulasi kemampuan mengenal pola di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan dengan bermain konstruktif. Bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan oleh anak sendiri meliputi merancang, membentuk, atau mengkonstruksi dengan kemampuan, minat, dan kesenangannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri (Rosma Hartiny, 2010: 53). Anak akan berinteraksi dengan objek lingkungan dengan cara melihat, mendengar, menjamah, mencium, merasakan dan mencobanya. Dari sentuhan inderawi itu, anak akan mengkonstruksi pengetahuannya.

Dengan bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dan sistematis, anak akan mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya yang didapat melalui bermain dengan cara menjiplak, mengurutkan, menganalisa dan membentuk pola. Anak faham dan mengetahui konsep pola yang meliputi bentuk, warna dan ukuran. Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan, guru harus dapat memberikan media permainan yang menarik bagi anak, menciptakan suasana/kondisi pembelajrana yang menyenangkan, memberikan penjelasan dan contoh yang benar serta memberikan *reinforcement* atau penguatan sehingga kemampuan kognitif anak akan berkembang sesuai tahap perkembangannya, terutama untuk memepersiapkan anak ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan para ahli, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok B2 di TK ABA Playen I.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam bahasa Inggris PTK diartikan dengan *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto. 2009: 3).

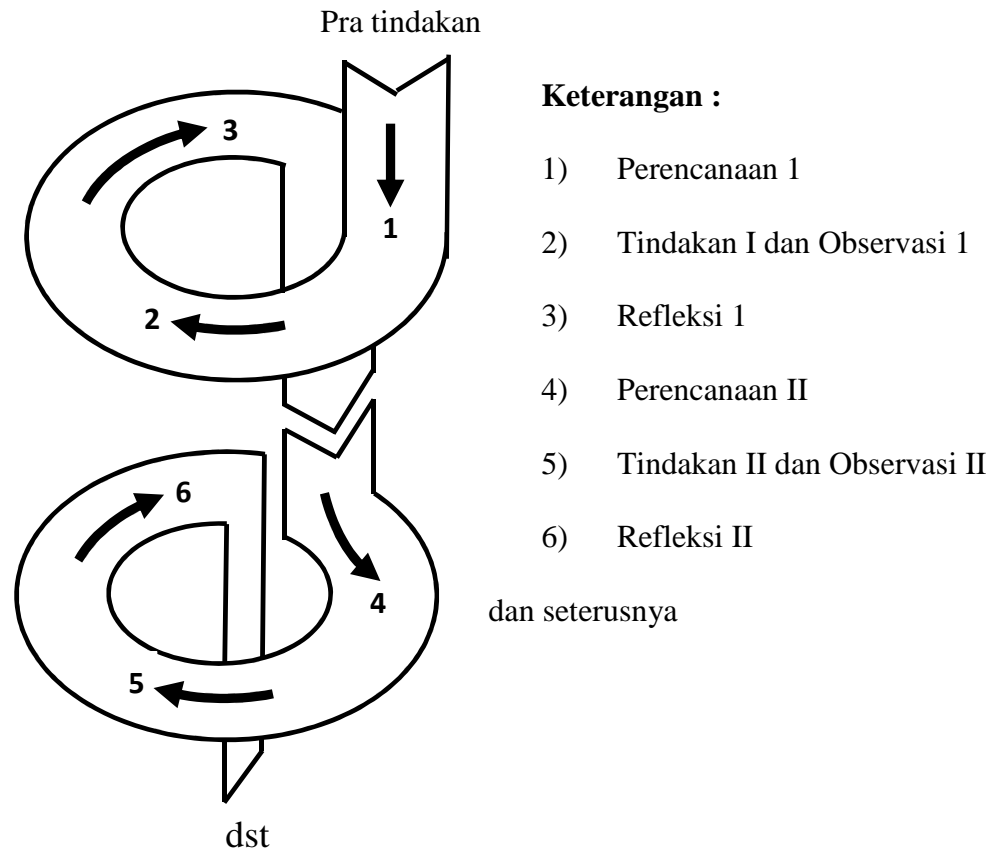
Wina Sanjaya (2011: 26) menyatakan PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran dikelas secara berkesinambungan (Zainal Aqib, 2006: 18). Dalam penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara guru dengan peneliti yang akan mengamati proses jalannya tindakan. PTK dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang ada dikelas. Apabila permasalahan tersebut sudah diketahui, maka peneliti merencanakan suatu kegiatan untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut. Dalam pembelajaran siswa terlibat secara langsung. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk

menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti tahap-tahap penelitian kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Pardjono (2007: 21-22) menyatakan bahwa model penelitian Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan model Kurt Lewin. Dalam Zainal Aqib (2006: 22) penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan pokok yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dalam pelaksanaannya sesudah suatu siklus selesai dilaksanakan, khususnya sesudah refleksi apabila belum memenuhi target indikator keberhasilan yang diinginkan maka dilakukan perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya sampai target yang diinginkan terpenuhi. Adapun alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan pada Gambar 1 halaman 41:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Mc Taggart (Pardjono, 2007: 22) yang telah dimodifikasi

Penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

Tahap 1 : Menyusun rancangan tindakan atau perencanaan

Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Rancangan dilakukan bersama antara guru dengan peneliti yang akan mengamati proses jalannya tindakan, untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Peneliti menentukan fokus peristiwa kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Sebagai tahap persiapan awal, peneliti mengadakan observasi mengenai keadaan sekolah secara umum, sarana prasarana pendukung, proses pembelajaran, aktivitas anak selama pembelajaran dan kegiatan proses pembelajaran. Hasil observasi digunakan sebagai dasar penyusunan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti bekerjasama dengan guru. Persiapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang memuat serangkaian kegiatan pembelajaran, yaitu menentukan tema, sub tema, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Mempersiapkan media atau alat yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Menyusun instrumen penilaian atau lembar observasi yang memuat tingkat pencapaian mengenal pola pada anak kelompok B.

Tahap 2 : Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pada tahap ini, pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan pada saat pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara fleksibel atau terbuka terhadap perubahan-perubahan yang mungkin terjadi saat pelaksanaan pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan guru dan anak dalam kegiatan bermain konstruktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola.

Tahap 3 : Refleksi

Pada tahap ini, merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang dilakukan. Dari hasil pengamatan atau observasi yang telah dilakukan, apabila hasil yang diperoleh belum memenuhi target sesuai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, maka dilakukan tindakan berikutnya pada siklus II dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya, yaitu meliputi kegiatan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan observasi ulang sampai permasalahan tersebut berhasil diatasi atau sesuai target yang sudah ditetapkan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 17 anak Kelompok B2 TK ABA Playen I, yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di TK ABA PLAYEN I dengan alamat Sumberjo, Ngawu, Playen, Gunungkidul. Alasan penelitian tindakan kelas disekolah ini karena perkembangan kognitif anak dalam mengenal pola berurutan masih perlu ditingkatkan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2013/2014 yaitu pada bulan Oktober sampai Desember tahun 2013.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data sebagai bahan untuk memenuhi syarat standar data (Sugiyono, 2009: 14).

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Cara menunjuk pada sesuatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi hanya dapat dipertontonkan penggunaannya (Suharsimi Arikunto.2005: 100). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Observasi.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 86) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.

Sejalan dengan Wina Sanjaya, menurut Kunandar (2010: 143) observasi adalah suatu kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

Observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku anak sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan. Data obseravi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisikan tentang kemampuan anak mengenal pola. Observasi dalam penelitian ini berisi aspek-aspek yang berkaitan dengan hal-hal yang akan diobservasi. Kisi-kisi observasi kemampuan mengenal pola dengan bermain konstruktif dapat dilihat pada Tabel 1 halaman 45 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi kemampuan mengenal pola

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pola yang digunakan
Mengenal Pola	ABCD-ABCD-ABCD	1. Mengurutkan atau memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 3-4 pola 2. Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda	Warna Bentuk Ukuran

F. Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2005: 101) menyatakan instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data, maka ada kaitan antara metode dengan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan rubrik penilaian. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi dan rubrik penilaian

Wina Sanjaya (2011: 93) menyatakan bahwa check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek(✓) tentang aspek yang diobservasi. Instrumen pengumpulan data tentang mengenal pola berurutan berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran dengan bermain konstruktif. Contoh lembar observasi kemampuan mengenal pola dan rubrik penilaian dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 pada halaman 46 sebagai berikut:

[illegible]

4=BSB

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan atau memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 3-4 pola	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

Berdasarkan definisi operasional yaitu tentang kemampuan mengenal pola dan bermain konstruktif, maka dibuatlah kisi-kisi tentang kegiatan mengenal pola

melalui bermain konstruktif yaitu dengan mengurutkan/memperkirakan tiga sampai empat pola berurutan dan meniru pola. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan rubrik penilaian yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing.

G. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian menurut Bogdan (Sugiyono, 2005: 88) menyatakan bahwa analisis data adalah menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Tujuannya untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Analisis data dapat dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Wina Sanjaya (2011: 106) mengatakan bahwa analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan guru.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis berupa data dari lembar observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Kriteria keberhasilan berupa presentasi kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2006: 44) yaitu:

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. Kesesuaian kriteria (0%) : 0 – 25 | = belum berkembang |
| 2. Kesesuaian kriteria (0%) : 26 – 50 | = mulai berkembang |
| 3. Kesesuaian kriteria (0%) : 51 – 75 | = berkembang sesuai harapan |
| 4. Kesesuaian kriteria (0%) : 76 – 100 | = berkembang sangat baik |

Anak yang berkriteria belum berkembang apabila anak tidak dapat mengurutkan dan meniru pola. Anak yang berkriteria mulai berkembang apabila anak dapat mengurutkan dan meniru 1-2 pola. Anak yang berkriteria berkembang sesuai harapan apabila anak dapat mengurutkan dan meniru 3 pola. Anak yang berkriteria berkembang sangat baik apabila anak dapat mengurutkan dan meniru 4 pola dengan benar.

Berdasarkan kriteria di atas, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian ini menggunakan rumus penilaian persen (*percentages correction*) (Ngalim Purwanto, 2006: 102). Besarnya nilai yang diperoleh anak merupakan persentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai. Jika materi tes sesuai dengan yang diajarkan, maka nilai yang diperoleh anak menunjukkan besarnya persentase penguasaan anak terhadap bahan pelajaran. Rumus penilaian yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari/diharapkan
R : skor mentah yang diperoleh anak
SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal pola melalui bermain konstruktif. Peningkatan kemampuan dapat dilihat dari nilai persentase anak yang berkriteria berkembang sangat baik sebesar 80%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal Pra Tindakan

Kegiatan awal dalam tindakan kelas ini adalah melakukan observasi pada proses pembelajaran mengenal pola di kelompok B2. Observasi dilakukan pada tanggal 8, 10, 12 Oktober 2013. Tema Pembelajaran pada saat observasi adalah Binatang dengan sub tema Binatang disekitar tempat tinggalku.

Pada tanggal 8 Oktober 2013 kegiatan pembelajaran adalah memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat tiga sampai empat pola dan meniru pola berdasarkan warna. Terlebih dahulu guru memperlihatkan alat dan bahan yang digunakan untuk mengurutkan dan meniru empat pola yaitu dengan miniset. Guru menjelaskan dan mencontohkan mengurutkan empat pola berdasarkan warna merah, biru, kuning, dan hijau, dan seterusnya. Guru memberi tugas anak untuk mengurutkan empat pola dan meniru empat pola sesuai warna tadi dengan meronce. Pada saat melakukan kegiatan mengurutkan dan meniru pola sebagian besar anak masih kesulitan dalam mengurutkan dan meniru empat pola. Anak masih terlihat bingung dan mengurutkannya masih terbalik-balik bahkan ada yang semaunya sendiri tidak sesuai perintah guru.

Pada tanggal 10 Oktober 2013 kegiatan pembelajaran adalah memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat tiga sampai empat pola dan meniru pola berdasarkan bentuk. Terlebih dahulu memperlihatkan alat dan bahan yaitu balok-balok dengan berbagai bentuk yaitu segitiga, persegi, persegi panjang,

lingkaran dan seterusnya. Pada saat guru menjelaskan dan mencontohkan mengurutkan dan meniru empat pola berdasarkan bentuk persegi panjang, segitiga, lingkaran dan persegi sebagian besar anak kurang memperhatikan dan asyik dengan temannya. Guru kemudian memberi tugas anak untuk mengurutkan empat pola dan meniru empat pola berdasarkan bentuk yang sudah dicontohkan dengan cara menyusunnya keatas. Saat melakukan kegiatan ini sebagian besar anak masih kesulitan dan dibantu guru dalam mengurutkannya. Anak masih bingung dalam mengurutkan empat pola, hal ini terlihat dalam mengurutkan empat pola, sebagian besar anak masih kebalik-balik, ada yang tidak sesuai dengan perintah guru bahkan ada yang menyusunnya satu bentuk saja.

Pada tanggal 12 Oktober 2013 kegiatan pembelajaran adalah memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat tiga sampai empat pola dan meniru pola berdasarkan ukuran. Terlebih dahulu guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan yaitu gambar macam-macam binatang yaitu burung, ayam, kambing dan sapi, kertas dan lem. Guru menjelaskan dan mencontohkan mengurutkan empat pola berdasarkan ukuran yang terkecil ke yang paling besar dengan mengurutkan gambar burung, ayam, kambing dan sapi. Anak diberi tugas untuk mengurutkan dan meniru empat pola dengan cara menempelkan gambar pada kertas yang sudah disediakan sesuai perintah guru. Saat melakukan kegiatan ini sebagian anak masih terlihat bingung dan mengalami kesulitan sehingga banyak yang dibantu guru. Dalam mengurutkan empat pola masih banyak yang terbalik-balik, ada yang menempel dua gambar bahkan ada yang hanya menempel salah satu gambar saja.

Dari beberapa kegiatan yang sudah dilakukan mulai dari mengurutkan empat pola yang berurutan dan meniru empat pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran tampak bahwa sebagian besar anak mengalami kebingungan dan kesulitan sehingga memerlukan bantuan guru. Hal ini disebabkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal pola masih rendah, anak kurang memperhatikan pada waktu dijelaskan cenderung asyik sendiri dengan temannya dan media yang digunakan kurang mendukung sehingga kemampuan mengenal pola menjadi kurang optimal. Peneliti melakukan koordinasi dengan guru mengenai rencana melakukan perbaikan pembelajaran dengan media dan teknik yang sesuai yang belum pernah dilakukan di kelas.

Tabel 4. Persentase Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna, Bentuk, dan Ukuran pada Kegiatan Pra Tindakan

Kriteria keberhasilan (%)			
0-25 (Belum Berkembang)	26-50 (Mulai Berkembang)	51-75 (Berkembang Sesuai Harapan)	76-100 (Berkembang Sangat Baik)
8 anak	7 anak	2 anak	-
47,06	41,18	11,76	0

Dari tabel 4 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, pada kriteria belum berkembang terdapat 8 anak. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, pada kriteria mulai berkembang terdapat 7 anak. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak. Maka diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan mengenal pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran pada anak, sebagian besar

belum berkembang dengan optimal. Dengan kata lain sebesar 47,06% dari keseluruhan siswa yang berjumlah 17 anak berkriteria belum berkembang, 41,18% dari keseluruhan anak berkriteria mulai berkembang dan 11,76% dari keseluruhan anak berkriteria berkembang sesuai harapan.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal pola berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pada anak kelompok B2 sebelum dilakukan tindakan masih belum berkembang dengan baik/optimal. Hasil tersebut dipengaruhi oleh media yang kurang mendukung, kemampuan kognitif anak yang masih rendah, dan kurangnya keaktifan anak. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola pada kelompok B2 di TK ABA Playen I.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yakni pada tanggal 28, 30 Oktober dan 1 November 2013 dengan tema Binatang. Pada PTK setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi yang saling berurutan. Tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan dalam satu kesatuan waktu.

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus I dimulai dengan tahap perencanaan. Tahap perencanaan pada siklus ini adalah peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal pola melalui bermain konstruktif pada anak kelompok B2. Selanjutnya rencana

pembelajaran diawali dengan memilih materi pembelajaran. Peneliti bersama guru kelas membuat Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema dan subtema untuk tiga kali pertemuan. Penentuan indikator dalam RKH disesuaikan pada Program Semester Kurikulum di pendidikan TK ABA Playen I. Peneliti mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, membuat lembar observasi untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan anak dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yaitu kamera.

2. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini pelaksanaan dan pengamatan dilakukan secara bersamaan dalam satu satuan waktu. Pada tahap *action*, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dimana dalam pelaksanaannya fleksibel dan terbuka terhadap adanya perubahan. Dalam melaksanakan pembelajaran ini meliputi mengenal pola warna, bentuk dan ukuran. Agar hasil pembelajaran lebih maksimal maka pembelajaran dilaksanakan dengan media yang sesuai. Adapun media yang digunakan dalam siklus I ini menggunakan manik-manik, benang, kepingan geometri dan lego sebagai sasaran dalam kegiatan mengenal pola. Pada saat kegiatan berlangsung peneliti mengamati jalannya pembelajaran dan mencatat perkembangan anak kedalam lembar observasi yang disediakan.

a) Siklus I Pertemuan Pertama

Tindakan pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 28 Oktober 2013. Kegiatan pembelajaran diawali pada pukul 07.30 WIB dan diakhiri pada pukul 10.00 WIB. Pembelajaran diawali dengan upacara, baris,

membaca ikrar, berdo'a dan salam. Setelah itu guru bersama anak menghafal asmaul husna, bernyanyi, hafalan QS Al-Humazah dan bercakap-cakap tentang IMM. Stimulasi bermain konstruktif diberikan pada kegiatan inti dengan alokasi waktu 60 menit, adapun tingkat pencapaian perkembangannya adalah mengenal pola ABCD-ABCD. Indikator kegiatan meliputi memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat lebih dari 3 pola yang berurutan dan meniru pola.

Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan dan memberi contoh pola yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru memperlihatkan alat dan bahan yang digunakan dalam mengenal pola warna yaitu manik-manik dan benang. Guru melakukan tanya jawab mengenai warna yang akan digunakan yaitu warna merah, kuning, biru dan hijau dengan bahasa Jawa, Inggris dan Indonesia. Setelah itu guru mengambil manik-manik dan menatanya diatas meja dengan susunan merah, kuning, biru, hijau, merah, kuning, biru, hijau, merah, kuning, biru, hijau, merah, kuning, biru, hijau dan seterusnya dan mengajak anak untuk menghitung semua manik-manik yang ada dimeja. Setelah dihitung guru mengajak anak untuk meniru pola dengan meronce manik-manik dengan susunan yang sama seperti pada susunan yang ditata diatas meja. Guru membagi dalam tiga kelompok supaya tidak berebutan dan memberi tugas pada anak untuk menyusun dan meniru pola sesuai yang dicontohkan guru. Anak bebas menyusun manik-manik (dari kiri ke kanan, dari kanan ke kiri, dari bawah ke atas dan dari bawah ke atas) tetapi pola yang digunakan sesuai dengan contoh guru. Semua kegiatan telah terlaksana, pembelajaran diakhiri dengan bercakap-cakap tentang

kegiatan mengenal pola yang telah dilakukan anak. Guru menutup pembelajaran dengan pesan-pesan, berdo'a dan salam.

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan guru melakukan rekapitulasi hasil observasi kemampuan anak mengenal pola berdasarkan warna yang dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 126 dan membuat rentang skor kemampuan anak mengenal pola berdasarkan warna yang dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Rentang Nilai Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna pada Siklus 1 Pertemuan Pertama

RentangSkor	Jumlah	Persentase (%)	Kriteria
0-25	3 anak	17,65	Belum berkembang
26-50	2 anak	11,76	Mulai Berkembang
51-75	10 anak	58,82	Berkembang Sesuai harapan
76-100	2 anak	11,76	Berkembang Sangat baik

Berdasarkan Tabel 5 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna, pada kriteria belum berkembang terdapat 3 anak atau 17,65%. Ketiga anak tersebut dalam mengurutkan warna merah-kuning-biru-hijau dan seterusnya diatas meja tidak bisa, mereka mengurutkan warnanya masih terbalik-balik dan hanya bisa satu pola warna saja. Pada kegiatan meniru empat pola dengan meronce ketiga anak tersebut tidak bisa, anak mengalami kebingungan dan hanya bisa meronce satu pola warna saja yang tiga pola lain warnanya kebalik-balik.

Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna, pada kriteria mulai berkembang terdapat 2 anak atau 11,76%. Kedua anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berdasarkan warna merah-kuning-biru-hijau dan seterusnya bisa mengurutkan manik-manik ditata diatas meja sampai dua pola

saja. Dalam kegiatan meniru pola dengan meronce, anak hanya bisa meronce dua pola warna saja yaitu merah-kuning-biru-hijau, merah-kuning-biru-hijau.

Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 10 anak atau 58,82%. Anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berdasarkan warna merah-kuning-biru-hijau dengan manik-manik bisa mengurutkan diatas meja sampai tiga pola. Dalam kegiatan meniru pola dengan meronce empat pola berdasarkan warna merah-kuning-biru-hijau bisa meronce sampai tiga pola yang 1 pola terbalik-balik.

Pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 2 anak atau 11.76%. Kedua anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berdasarkan warna merah-kuning-biru-hijau bisa mengurutkan empat pola berurutan dengan benar. Anak bisa mengurutkan empat pola dengan menata manik-manik diatas meja dan menghitungnya. Dalam kegiatan meniru empat pola dengan meronce manik-manik, anak bisa meronce empat pola dengan benar.

b) Siklus I Pertemuan Kedua

Tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Oktober 2013. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.30 WIB dan diakhiri pada pukul 10.00 WIB. Kegiatan awal yakni anak berbaris dihalaman, membaca ikrar, salam, berdo'a dan apersepsi. Anak diajak bernyanyi dan menghafal asmaul husna. Setelah itu anak diajak membuat lingkaran didalam kelas dan melakukan pemanasan sebentar dengan bernyanyi bersama. Guru mengajak anak untuk merangkak dan merayap mengelilingi kelas dengan melewati bawah meja. Setelah kegiatan selesai guru mengajak anak untuk duduk kembali dan tanya jawab binatang yang hidup dilaut dengan mengenalkan bahasa arab. Stimulasi bermain

konstruktif diberikan pada kegiatan inti dengan alokasi waktu 60 menit, adapun tingkat pencapaian perkembangannya adalah mengenal pola ABCD-ABCD. Indikator kegiatan meliputi memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat lebih dari tiga pola yang berurutan dan meniru pola.

Sebelum kegiatan dimulai guru terlebih dahulu memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengenal pola berdasarkan bentuk yaitu dengan kepingan geometri/bombik geometri, balok geometri dan plastisin. Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang macam-macam bentuk geometri dengan memperlihatkan balok geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang. Guru menjelaskan cara dan aturan main dengan memberi contoh mengurutkan empat pola dengan meronce kepingan geometri dengan urutan bentuk segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang, segitiga, persegi, lingkaran, persegi panjang dan seterusnya sampai 20. Kemudian guru mengajak menghitung hasil roncean sampai 20. Setelah dihitung guru mencontohkan meniru pola bentuk segitiga, persegi, lingkaran dan persegi panjang dengan menciptakan bentuk dari plastisin. Sebelum anak diberi tugas terlebih dahulu guru melakukan tanya jawab tentang urutan yang akan digunakan untuk meronce dan menciptakan bentuk dari plastisin. Guru membagi menjadi tiga kelompok agar tidak berebut dan memberi tugas pada anak untuk mengurutkan empat pola dengan meronce kepingan geometri dan meniru empat pola dengan plastisin. Semua kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk telah terlaksana, guru menutup kegiatan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan mengenal pola yang telah dilakukan anak. Guru menutup pembelajaran dengan pesan-pesan, berdo'a dan salam.

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan guru melakukan rekapitulasi hasil observasi kemampuan anak mengenal pola berdasarkan bentuk yang dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 127 dan membuat rentang skor kemampuan anak mengenal pola berdasarkan bentuk yang dapat dilihat pada Tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Rentang Nilai Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk pada Siklus I Pertemuan Kedua

Rentang skor	Jumlah anak	Persentase (%)	Kriteria
0-25	-	0	Belum berkembang
26-50	2 anak	11,76	Mulai Berkembang
51-75	11 anak	64,71	Berkembang Sesuai Harapan
76-100	4anak	23,53	Berkembang Sangat baik

Berdasarkan Tabel 6 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk, tidak terdapat anak yang berkriteria belum berkembang. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk, pada kriteria mulai berkembang terdapat 2 anak atau 11,76%. Kedua anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berurutan berdasarkan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan meronce kepingan geometri/bombik geometri bisa dua pola sedangkan pola yang lain masih terbalik-balik. Dalam kegiatan meniru pola berdasarkan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan menciptakan bentuk tersebut menggunakan plastisin, anak bisa membuat satu bentuk saja yaitu lingkaran.

Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 11 anak atau 64,71%. Anak-anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berurutan berdasarkan bentuk segitiga- persegi- lingkaran- persegi panjang dengan meronce kepingan geometri/bombik geometri bisa meronce tiga pola sedangkan pola yang lain

terbalik-balik. Dalam kegiatan meniru pola berdasarkan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan menciptakan bentuk menggunakan plastisin terdapat 3 anak yang bisa membuat dua bentuk sedangkan 8 anak bisa membuat tiga bentuk.

Pada kriteria kerkembang sangat baik terdapat 4 anak atau 23,53%. Anak-anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berurutan berdasarkan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan meronce kepingan geometri/bombik geometri bisa meronce empat pola dengan benar. Dalam kegiatan meniru pola segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan menciptakan bentuk menggunakan plastisin bisa membuat empat bentuk.

c) Siklus I Pertemuan Ketiga

Tindakan pada siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at, 1 November 2013. Pembelajaran dimulai pada pukul 07.30 WIB dan diakhiri pada pukul 10.00 WIB. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berbaris dihalaman, membaca ikrar, salam, berdo'a, apersepsi. Anak diajak bernyanyi bersama dan menghafal asmaul husna. Setelah itu guru bercerita tentang Nabi Yunus AS. Stimulasi bermain konstruktif diberikan pada kegiatan inti dengan alokasi waktu 60 menit, adapun tingkat pencapaian perkembangannya adalah mengenal pola ABCD-ABCD. Indikator kegiatan meliputi memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat lebih dari tiga pola yang berurutan dan meniru pola.

Sebelum kegiatan dimulai guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengurutkan pola berdasarkan ukuran yaitu lego dengan berbagai ukuran. Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam ukuran

yang diketahui anak yaitu besar, agak besar, sedang, kecil sambil bernyanyi lagu “besar-kecil dan panjang-pendek”. Guru menjelaskan cara dan aturan main dengan memberi contoh mengurutkan empat pola dengan urutan besar, agak besar, agak kecil dan kecil. Guru mengurutkannya ditata diatas meja sesuai urutan besar, agak besar, agak kecil, kecil, besar, agak besar, agak kecil, kecil dan seterusnya sampai empat baris dan mengajak anak untuk menghitungnya bersama-sama. Setelah menghitung guru mengajak anak untuk meniru empat pola dengan menyusun lego membentuk sesuatu sesuai anak berdasarkan ukuran besar, agak besar, agak kecil, dan kecil. Anak bebas mengurutkan/menyusunnya (dari kiri ke kanan, dari kanan ke kiri, dari bawah ke atas dan dari bawah ke atas) sesuai pola yang dicontohkan guru. Guru membagi dalam tiga kelompok supaya tidak berebut dan memberi tugas pada anak untuk mengurutkan empat pola dan meniru pola sesuai perintah guru. Semua kegiatan mengenal pola berdasarkan ukuran telah terlaksana, guru menutup kegiatan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan mengenal pola yang telah dilakukan anak. Guru menutup pembelajaran dengan pesan-pesan, berdo’a dan salam.

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan guru melakukan rekapitulasi hasil observasi kemampuan anak mengenal pola berdasarkan ukuran yang dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 128 dan membuat rentang skor kemampuan anak mengenal pola berdasarkan ukuran yang dapat dilihat pada Tabel 7 halaman 61 sebagai berikut:

Tabel 7. Rentang Nilai Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Ukuran pada Siklus I Pertemuan Ketiga

Rentang skor	Jumlah anak	Persentase (%)	Kriteria
0-25	-	0	Belum berkembang
26-50	1 anak	5,88	Mulai Berkembang
51-75	11 anak	64,71	Berkembang Sesuai Harapan
76-100	5 anak	29,41	Berkembang Sangat baik

Berdasarkan Tabel 7 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan ukuran, tidak terdapat anak yang berkriteria belum berkembang. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan ukuran, pada kriteria mulai berkembang terdapat 1 anak atau 5,88%. Anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berurutan dengan mengurutkan lego diatas meja dengan urutan besar-agak besar-agak kecil-kecil bisa mengurutkan dua pola, pola yang lainnya terbalik-balik. Dalam kegiatan meniru pola dengan menyusun lego membentuk sesuatu sesuka anak sesuai pola ukuran besar-agak besar-agak kecil-kecil bisa menyusun dua pola, pola yang lain masih terbalik-balik.

Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 11 anak atau 64,71%. Anak-anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berurutan dengan mengurutkan lego diatas meja dengan urutan besar-agak besar-agak kecil-kecil bisa mengurutkan tiga pola. Dalam kegiatan meniru pola dengan menyusun lego membentuk sesuatu sesuka anak sesuai pola ukuran besar-agak besar- agak kecil - kecil terdapat 4 anak yang bisa meniru dua pola dan 7 anak bisa meniru tiga pola.

Pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 5 anak atau 29,41%. Anak-anak tersebut dalam mengurutkan empat pola berurutan dengan mengurutkan lego

diatas meja dengan urutan besar-agak besar- agak kecil -kecil bisa mengurutkan empat pola dengan benar. Dalam kegiatan meniru pola dengan menyusun lego membentuk sesuatu sesuai anak sesuai pola ukuran besar-agak besar- agak kecil - kecil terdapat 1 anak yang bisa meniru tiga pola dan 4 anak bisa meniru empat pola dengan benar.

3. Refleksi siklus I

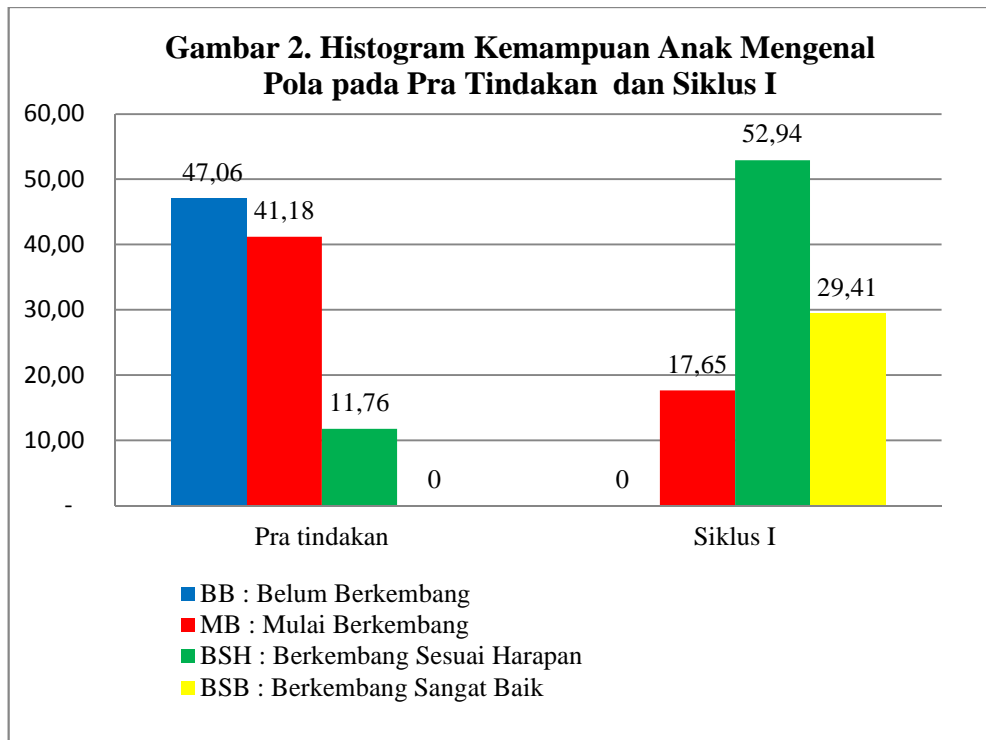
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa masih banyak anak yang memiliki kemampuan mengenal pola yang belum berkembang dengan optimal. Data dari tiga kali pertemuan pada siklus I kemampuan masing-masing anak dijumlahkan dan dikelompokkan berdasarkan kriteria. Dari tiga kali pertemuan setiap kriteria kemampuan mengenal pola selalu mengalami peningkatan, hal ini disebabkan kemampuan kognitif anak tidak sama antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ada yang kemampuan kognitifnya tinggi ada yang masih rendah sehingga berpengaruh pada hasil yang dicapai.

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan pada Siklus I didapatkan nilai persentase yang dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 129 dan perbandingan prosentase kemampuan mengenal pola pada Pra tindakan dan Siklus I dapat dilihat pada Tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8. Perbandingan Prosentasi Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Pra Tindakan dan Siklus I

Kegiatan bermain konstruktif	Pra tindakan	Persentase (%)	Siklus I	Persentase (%)	Perubahan (%)
Belum Berkembang	8	47,06	0	0	-47,06
Mulai Berkembang	7	41,18	3	17,65	-23,53
Berkembang Sesuai Harapan	2	11,76	9	52,94	41,18
Berkembang Sangat Baik	-	0	5	29,41	29,41

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak mengenal pola pada Pra tindakan dan Siklus I dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini:



Dari Gambar 2 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kemampuan mengenal pola dengan kriteria belum berkembang, pada pra tindakan sebanyak 8 anak atau 47,06% mengalami penurunan di siklus I menjadi 0%. Berarti anak yang belum berkembang atau anak yang tidak bisa mengurutkan empat pola dan meniru empat pola dari 8 anak berkurang menjadi tidak ada atau sebanyak 8 anak atau 47,06% mengalami peningkatan. Pada kemampuan mengenal pola dengan kriteria mulai berkembang, pada pra tindakan sebanyak 7 anak atau 41,18% mengalami penurunan di siklus I menjadi 3 anak atau 17,65%. Berarti anak yang mulai berkembang atau anak yang hanya bisa mengurutkan dua pola atau meniru dua pola dari 7 anak berkurang menjadi 3 anak atau sebanyak 4 anak atau 23,53% mengalami peningkatan.

Pada kemampuan mengenal pola dengan kriteria berkembang sesuai harapan, pada pra tindakan sebanyak 2 anak atau 11,76% mengalami peningkatan di siklus I sebanyak 9 anak atau 52,94%. Berarti anak yang berkembang sesuai harapan atau anak yang bisa mengurutkan tiga pola dan meniru tiga pola dari 2 anak meningkat menjadi 9 anak atau sebanyak 7 anak atau 41,18% mengalami peningkatan. Pada kemampuan mengenal pola dengan kriteria berkembang sangat baik, pada pra tindakan tidak terdapat anak atau 0% mengalami peningkatan di siklus I sebanyak 5 anak atau 29,41%. Berarti anak yang berkembang sangat baik atau anak yang bisa mengurutkan empat pola dan meniru empat pola dengan benar meningkat sebanyak 5 anak atau 29,41%.

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal pola anak belum optimal. Sebesar 41,18% kemampuan anak di bawah rata-rata atau di bawah kriteria berkembang sesuai harapan.

Adapun hal-hal yang menjadi kekurangan dari siklus I antara lain: Media yang digunakan kurang menarik yaitu manik-manik yang pernah mereka gunakan. Guru dalam menjelaskan dan memberikan contoh kurang detail dan hanya sekali dalam memberi contoh. Kurangnya perhatian anak pada waktu diberikan penjelasan dan contoh oleh guru. Dalam pelaksanaan kegiatan mengurutkan 4 pola masih terdapat beberapa anak yang mengurutkannya terbalik-balik bahkan ada yang hanya satu macam pola saja sehingga perlu bimbingan guru lebih lanjut. Guru kurang memotivasi dan memberikan pujian pada anak.

Kelebihan yang didapatkan pada siklus I yaitu peneliti dan kolaborator mengetahui bahwa bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan anak

mengenai pola walaupun belum sesuai target. Untuk itu peneliti perlu melakukan tindakan siklus II dengan melakukan perubahan dan perbaikan baik dari media yang digunakan maupun metode yang akan digunakan serta untuk mengatasi kebosanan anak pada kegiatan mengenai pola.

Adapun rencana perbaikan itu antara lain: Kegiatan dilakukan dengan lebih menantang, yaitu dengan memadukan pola. Pada siklus I pola hanya terdiri dari pola warna, bentuk dan ukuran, untuk siklus kedua pola yang akan digunakan yaitu pola warna dan bentuk, warna dan ukuran, bentuk dan ukuran serta warna, bentuk dan ukuran. Metode bermain konstruktif lebih bervariasi yaitu menjiplak, menggambar dan mewarnai, meronce, menempel dan menyusun. Guru dalam memberikan contoh lebih dari sekali dan lebih jelas lagi (cara menyusun dan meniru polanya). Media yang digunakan lebih bervariasi yaitu lego, kepingan geometri dari karton, balok geometri dari kayu dan kepingan dari styrofoam. Guru lebih memotivasi anak dengan memberikan pujian.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan yakni pada tanggal 11, 13, 15, dan 16 November 2013. Kegiatan pada siklus II adalah mengurutkan 4 pola dan meniru pola berdasarkan warna dan bentuk, warna dan ukuran, bentuk dan ukuran serta warna, bentuk dan ukuran. Tema pembelajaran pada siklus II adalah Tanaman dengan subtema Tanaman Hias. Siklus II ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi secara refleksi. Komponen pelaksanaan dan observasi dilakukan secara bersamaan dalam satu kesatuan waktu.

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Rencana siklus II disusun untuk lebih mengoptimalkan kemampuan mengenal pola anak kelompok B2. Berbagai pertimbangan dilakukan oleh guru dengan peneliti maka ditetapkan kegiatan mengurutkan dan meniru 4 pola dengan meningkatkan tingkat kesulitan dalam mengenal pola yaitu berdasarkan pola warna dan bentuk, warna dan ukuran, bentuk dan ukuran serta memadukan kesemuanya yaitu berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Bermain konstruktif lebih bervariasi yaitu menggambar dan mewarnai, menjiplak, menempel, dan meronce. Media yang digunakan untuk bermain konstruktif bervariasi yaitu dengan lego, balok geometri dari kayu, kepingan geometri dari karton dan kepingan geometri dari styrofoam. Tujuannya agar kemampuan mengenal pola anak lebih optimal. Dalam perencanaan guru dan peneliti membuat RKH dan jadwal kegiatan selama empat kali pertemuan, mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan mengenal pola dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan mengenal pola seperti kamera.

2) Pelaksanaan dan Observasi Tindakan Siklus II:

a) Siklus II Pertemuan 1

Tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 11 November 2013. Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 7:30 WIB dan diakhiri pada pukul 10:00 WIB. Kegiatan belajar mengajar diawali dengan upacara, berbaris, mengucapkan ikrar, berdoa dan salam. Anak bersama guru hafalan asmaul husna. Guru mengajak anak untuk keluar kelas menuju halaman sekolah. Guru dan anak melakukan pemanasan sambil bernyanyi. Setelah itu anak disuruh

untuk memanjat, bergantung dan berayun pada bola dunia satu persatu. Anak yang sudah selesai melaksanakan tugas segera masuk kelas. Setelah semua masuk kelas guru melakukan tanya jawab pada anak tentang rukun iman dan rukun islam sambil menyanyi lagu “rukun islam dan rukun iman”. Stimulasi bermain konstruktif dilaksanakan pada kegiatan inti dengan alokasi waktu 60 menit. Tingkat pencapaian perkembangan kegiatan ini adalah mengenal pola ABCD-ABCD dengan indikator memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat lebih dari tiga pola yang berurutan dan meniru pola.

Sebelum kegiatan dimulai guru terlebih dahulu memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk yaitu balok/kepingan geometri dari kayu, kepingan geometri dari kertas marmer dengan berbagai bentuk dan warna, LKA dan lem. Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang beserta warnanya yaitu merah, kuning, biru dan hijau sambil memperlihatkan balok geometri. Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan memberi contoh menyusun balok geometri dengan urutan lingkaran warna biru, segitiga warna merah, persegi panjang warna kuning dan persegi warna hijau dan seterusnya. Setelah balok geometri disusun sesuai bentuk dan warna, guru mencontohkan menirukan empat pola tadi dengan cara menempelkan kepingan geometri dari kertas pada LKA yang telah disediakan dengan pola dan urutan yang sama. Guru melakukan tanya jawab tentang urutan bentuk dan warna yang digunakan untuk menyusun. Anak dibagi dalam tiga kelompok, masing-masing kelompok satu kegiatan supaya tidak berebutan. Anak diberi tugas untuk

mengurutkan empat pola sesuai perintah guru. Anak bebas dalam menyusun/mengurutkannya (dari kiri ke kanan, dari kanan ke kiri, dari bawah ke atas dan dari bawah ke atas) tetapi pola yang digunakan sesuai pola yang dicontohkan guru. Setelah mengurutkan dengan balok geometri anak disuruh meniru empat pola dengan cara menempelkan kepingan geometri dari kertas marmer pada LKA yang telah disediakan sesuai perintah guru. Semua kegiatan mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk telah terlaksana, guru menutup kegiatan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan mengenal pola yang telah dilakukan anak. Guru menutup pembelajaran dengan pesan-pesan, berdo'a dan salam.

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan guru melakukan rekapitulasi hasil observasi kemampuan anak mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk yang dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 147 dan membuat rentang skor kemampuan anak mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk yang dapat dilihat pada Tabel 9 dibawah ini:

Tabel 9. Rentang Nilai Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna dan Bentuk Siklus II Pertemuan Pertama

Rentang skor	Jumlah anak	Persentase (%)	Kriteria
0-25	-	0	Belum berkembang
26-50	2 anak	11,76	Mulai Berkembang
51-75	3 anak	17,65	Berkembang Sesuai Harapan
76-100	12 anak	70,59	Berkembang Sangat baik

Berdasarkan Tabel 9 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk, tidak terdapat anak yang ber kriteria belum berkembang. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk, pada kriteria belum

berkembang terdapat 2 anak atau 11,76%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan warna dan bentuk yaitu warna biru untuk lingkaran, warna merah untuk segitiga, warna kuning untuk persegi panjang dan warna hijau untuk persegi dengan cara menyusun balok geometri bisa mengurutkan dua pola, pola yang lainnya terbalik dalam mengurutkannya. Dalam meniru pola berdasarkan warna dan bentuk polanya sama seperti yang digunakan untuk mengurutkan pola. Anak meniru pola dengan menempelkan potongan geometri dari kertas pada LKA yang sudah disediakan. Anak tersebut bisa meniru dua pola saja, pola yang lain terbalik-balik.

Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 3 anak atau 17,65%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan warna dan bentuk yaitu warna biru untuk lingkaran, warna merah untuk segitiga, warna kuning untuk persegi panjang dan warna hijau untuk persegi dengan cara menyusun balok geometri terdapat 2 anak yang bisa mengurutkan empat pola, 1 anak bisa mengurutkan tiga pola. Dalam meniru pola berdasarkan warna dan bentuk polanya sama seperti yang digunakan untuk mengurutkan pola. Anak meniru pola dengan menempelkan potongan geometri dari kertas pada LKA yang sudah disediakan. Anak tersebut bisa meniru dua pola saja, pola yang lain terbalik-balik dalam menempelnya.

Pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 12 anak atau 70,59%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan warna dan bentuk yaitu warna biru untuk lingkaran, warna merah untuk segitiga, warna kuning untuk persegi panjang dan warna hijau untuk persegi dengan cara

menyusun balok geometri anak bisa mengurutkan empat pola dengan benar. Dalam meniru pola berdasarkan warna dan bentuk polanya sama seperti yang digunakan untuk mengurutkan pola. Anak meniru pola dengan menempelkan potongan geometri dari kertas pada LKA yang sudah disediakan. Terdapat 2 anak yang bisa meniru tiga pola, sedangkan 10 anak bisa meniru empat pola dengan benar.

b) Siklus II Pertemuan Kedua

Tindakan pada siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 November 2013. Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 7.30 WIB dan diakhiri pada pukul 10.00 WIB. Pembelajaran diawali dengan senam, berbaris, mengucapkan ikrar, berdo'a dan salam. Guru mengajak anak untuk hafalan asmaul husna dan hadits keindahan. Guru mengajak anak untuk membuat lingkaran didalam kelas dan melakukan pemanasan sambil bernyanyi bersama. Setelah itu guru dan anak melakukan senam fantasi menirukan tanaman tertiuip angin sepoi-sepoi, kencang dan kencang sekali. Setelah itu guru bersama anak praktek sholat berjamaah. Stimulasi bermain konstruktif dilakukan pada pembelajaran ini dengan alokasi waktu 60 menit. Tingkat pencapaian perkembangan kegiatan ini adalah kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD, dengan indikator memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat lebih dari tiga pola yang berurutan dan meniru pola.

Bermain konstruktif dilakukan di dalam kelas. Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran yaitu lego dengan berbagai warna

dan ukuran. Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan memberi contoh mengurutkan lego berwarna ungu dengan ukuran paling pendek, warna oranye dengan ukuran agak pendek, warna merah muda dengan ukuran agak panjang, dan warna biru dengan ukuran paling panjang dan seterusnya. Guru melakukan tanya jawab tentang urutan warna yang digunakan untuk mengurutkan sesuai ukuran dari yang paling pendek ke yang paling panjang. Anak bebas dalam menyusun/mengurutkannya (dari kiri ke kanan, dari kanan ke kiri, dari bawah ke atas dan dari bawah ke atas) tetapi pola yang digunakan sesuai pola yang dicontohkan guru. Setelah anak mengurutkan empat pola anak disuruh menggambar dan mewarnai sesuai urutan pola yang dibuat/disusun tadi. Anak dibagi dalam tiga kelompok, masing-masing kelompok satu kegiatan supaya tidak berebutan. Anak diberi tugas untuk menirukan pola dengan mengurutkan empat pola sesuai perintah guru. Semua kegiatan mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran telah terlaksana, guru menutup kegiatan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan mengenal pola yang telah dilakukan anak. Guru menutup pembelajaran dengan pesan-pesan, berdoa dan salam.

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan guru melakukan rekapitulasi hasil observasi kemampuan anak mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran yang dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 148 dan membuat rentang skor kemampuan anak mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran yang dapat dilihat pada Tabel 10 halaman 72 sebagai berikut:

Tabel 10. Rentang Nilai Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna dan Ukuran Siklus II Pertemuan Kedua

Rentang skor	Jumlah anak	Persentase (%)	Kriteria
0-25	-	0	Belum berkembang
26-50	1 anak	5,88	Mulai Berkembang
51-75	3 anak	17,65	Berkembang Sesuai Harapan
76-100	13 anak	76,47	Berkembang Sangat baik

Berdasarkan tabel 10 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran, tidak terdapat anak yang berkriteria belum berkembang atau 0%. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran, pada kriteria belum berkembang terdapat 1 anak atau 5,88 %. Anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan 4 pola berdasarkan warna dan ukuran yaitu warna ungu untuk ukuran pendek, warna oranye/jingga untuk ukuran agak pendek, warna merah muda untuk ukuran agak panjang dan warna biru untuk ukuran panjang dengan cara menyusun lego bisa mengurutkan tiga pola, pola yang lainnya terbalik dalam mengurutkannya. Dalam meniru pola berdasarkan warna dan ukuran dengan menggambar dan mewarnai sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola, anak bisa menggambar satu pola saja dan tidak diwarnai.

Pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 3 anak atau 11,65%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan warna dan ukuran yaitu warna ungu untuk ukuran pendek, warna oranye/jingga untuk ukuran agak pendek, warna merah muda untuk ukuran agak panjang dan warna biru untuk ukuran panjang dengan cara menyusun lego terdapat 2 anak yang bisa mengurutkan tiga pola, dan 1 anak bisa mengurutkan empat pola dengan benar. Dalam meniru pola berdasarkan warna dan ukuran dengan menggambar dan

mewarnai sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola, terdapat 2 anak yang bisa menggambar dua pola saja dan tidak diwarnai, dan 1 anak yang bisa menggambar tiga pola tetapi tidak diwarnai.

Pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 13 anak atau 76,47%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berurutan berdasarkan warna dan ukuran yaitu warna ungu untuk ukuran pendek, warna oranye/jingga untuk ukuran agak pendek, warna merah muda untuk ukuran agak panjang dan warna biru untuk ukuran panjang dengan cara menyusun lego bisa mengurutkan empat pola dengan benar. Dalam meniru pola berdasarkan warna dan ukuran dengan menggambar dan mewarnai sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola, terdapat 2 anak yang bisa menggambar dan mewarnai tiga pola saja, sedangkan 11 anak bisa menggambar dan mewarnai empat pola dengan benar.

c) Siklus II Pertemuan Ketiga

Tindakan pada siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 16 November 2013. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.30 WIB dan diakhiri pukul 10.00 WIB. Pembelajaran diawali dengan senam, berbaris, mengucapkan ikrar, berdoa, dan salam. Guru mengajak anak untuk hafalan asmaul husna dan beberapa surat pendek antara lain QS Al-fill, Al-humazah dan Al- Asr. Setelah hafalan guru memperlihatkan kaca dan sisir. Guru memanggil salah satu anak untuk maju kedepan kelas dan mencontohkan cara menyisir rambut. Anak maju satu persatu ke depan kelas untuk praktek langsung menyisir rambut. Stimulasi bermain konstruktif dilakukan pada pembelajaran inti dengan alokasi waktu 60 menit.

Tingkat pencapaian perkembangan kegiatan ini adalah kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD, dengan indikator memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat lebih dari tiga pola yang berurutan dan meniru pola.

Bermain konstruktif dilakukan di dalam kelas, yaitu menyusun kepingan geometri berdasarkan bentuk dan ukuran dan menjiplak menggunakan pola yang sudah ada. Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran yaitu kepingan geometri dari karton dengan berbagai bentuk yaitu lingkaran, segitiga, segiempat dan persegi panjang dan berbagai ukuran yaitu kecil, agak kecil, agak besar dan besar, kertas/buku gambar dan pensil. Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan memberi contoh mengurutkan kepingan geometri berdasarkan ukuran, yaitu bentuk lingkaran dengan empat ukuran (besar, agak besar, agak kecil, kecil), segitiga dengan empat ukuran (besar, agak besar, agak kecil, kecil), segiempat dengan empat ukuran (besar, agak besar, agak kecil, kecil) dan persegi panjang dengan empat ukuran (besar, agak besar, agak kecil, kecil). Guru melakukan tanya jawab tentang urutan bentuk yang digunakan untuk mengurutkan sesuai ukuran dari yang paling kecil ke yang paling besar. Anak bebas dalam menyusun/mengurutkannya (dari kiri ke kanan, dari kanan ke kiri, dari bawah ke atas dan dari atas ke bawah) tetapi pola yang digunakan sesuai pola yang dicontohkan guru. Setelah anak mengurutkan empat pola anak disuruh menjiplak sesuai urutan pola yang dibuat/disusun tadi dengan buku gambar. Anak dibagi dalam tiga kelompok, masing-masing kelompok satu kegiatan supaya tidak berebutan. Anak diberi tugas untuk menirukan pola dengan

mengurutkan tiga sampai empat pola sesuai perintah guru. Semua kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran telah terlaksana, guru menutup kegiatan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan mengenal pola yang telah dilakukan anak. Guru menutup pembelajaran dengan pesan-pesan, berdoa dan salam.

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan guru melakukan rekapitulasi hasil observasi kemampuan anak mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran yang dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 149 dan membuat rentang skor kemampuan anak mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran yang dapat dilihat pada Tabel 11 dibawah ini:

Tabel 11. Rentang Nilai Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk dan Ukuran Siklus II Pertemuan Ketiga

Rentang skor	Jumlah anak	Persentase (%)	Kriteria
0-25	-	0	Belum berkembang
26-50	-	0	Mulai Berkembang
51-75	3 anak	17,65	Berkembang Sesuai Harapan
76-100	14 anak	82,35	Berkembang Sangat baik

Berdasarkan Tabel 11 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran, tidak terdapat anak yang berkriteria belum berkembang dan mulai berkembang atau 0%. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran, pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 3 anak atau 17,65%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan bentuk dan ukuran yaitu lingkaran dengan ukuran kecil-agak kecil-agak besar-besar, segitiga dengan ukuran kecil-agak kecil-agak besar-besar, persegi dengan ukuran kecil-agak kecil-agak besar-besar, dan persegi panjang dengan ukuran kecil-agak

kecil-agak besar-besar, dengan cara menyusun/menata bentuk-bentuk geometri dengan berbagai bentuk dan ukuran diatas meja atau dilantai dari bentuk lingkaran dengan empat ukuran, segitiga dengan empat ukuran, persegi dengan empat ukuran dan persegi panjang dengan empat ukuran bisa mengurutkan tiga pola, pola yang lainnya terbalik dalam mengurutkannya. Dalam meniru pola berdasarkan bentuk dan ukuran dengan menjiplak bentuk sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola, terdapat 2 anak yang bisa menjiplak tiga pola dan 1 anak yang bisa menjiplak dua pola saja.

Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran, pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 14 anak atau 82,35%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan bentuk dan ukuran yaitu lingkaran dengan ukuran kecil-agak kecil-agak besar-besar, segitiga dengan ukuran kecil-agak kecil-agak besar-besar, persegi dengan ukuran kecil-agak kecil-agak besar-besar, dan persegi panjang dengan ukuran kecil-agak kecil-agak besar-besar, dengan cara menyusun/menata bentuk-bentuk geometri dengan berbagai bentuk dan ukuran diatas meja atau dilantai dari bentuk lingkaran dengan empat ukuran, segitiga dengan empat ukuran, persegi dengan empat ukuran dan persegi panjang dengan empat ukuran terdapat 1 anak yang bisa mengurutkan tiga pola, pola yang lainnya terbalik dalam mengurutkannya dan 13 anak bisa mengurutkan empat pola dengan benar. Dalam meniru pola berdasarkan bentuk dan ukuran dengan menjiplak bentuk sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola, terdapat 2 anak yang bisa menjiplak tiga pola dan 12 anak yang bisa menjiplak empat pola dengan benar.

d) Siklus II Pertemuan Keempat

Tindakan siklus II pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 November 2013. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.30 WIB dan diakhiri pukul 10.00 WIB. Pembelajaran diawali dengan senam, berbaris, mengucapkan ikrar, berdo'a dan salam. Guru mengajak anak untuk hafalan asmaul husna dan beberapa do'a harian antara lain do'a mau dan bangun tidur, do'a masuk dan keluar KM, do'a mau dan selesai makan, do'a bercermin, do'a bepergian dan do'a naik kendaraan. Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang zakat yaitu zakat fitrah, mal, sedekah dan infaq. Setelah itu guru dan anak mengucapkan syair "bungaku yang indah". Stimulasi bermain konstruktif dilakukan pada pembelajaran inti dengan alokasi waktu 60 menit. Tingkat pencapaian perkembangan kegiatan ini adalah kemampuan mengenal pola ABCD-ABCD, dengan indikator memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat lebih dari 3 pola yang berurutan dan meniru pola.

Bermain konstruktif dilakukan di dalam kelas, yaitu menyusun kepingan geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan meroncenyakan menggunakan kertas lipat sesuai pola yang sudah ada. Guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengenal pola berdasarkan warna, bentuk dan ukuran yaitu kepingan geometri dari styrofoam dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran, kepingan geometri dari kertas lipat dengan berbagai warna, bentuk dan ukuran, lem dan pita. Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan memberi contoh mengurutkan kepingan geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran yaitu bentuk persegi panjang berwarna biru dengan ukuran paling besar, persegi

berwarna merah dengan ukuran agak besar, lingkaran berwarna kuning dengan ukuran agak kecil, dan segitiga berwarna hijau dengan ukuran paling kecil. Guru melakukan tanya jawab tentang urutan bentuk dan warna yang digunakan untuk mengurutkan sesuai ukuran dari yang paling besar ke yang paling kecil. Anak bebas menyusun/mengurutkannya (dari kiri ke kanan, dari kanan ke kiri, dari bawah ke atas dan dari atas ke bawah) sesuai pola yang dicontohkan guru. Setelah anak mengurutkan empat pola anak disuruh meronce sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan empat pola dengan kertas dan pita. Anak dibagi dalam tiga kelompok, masing-masing kelompok satu kegiatan supaya tidak berebutan. Anak diberi tugas untuk menirukan pola dengan mengurutkan empat pola sesuai perintah guru. Semua kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran telah terlaksana, guru menutup kegiatan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan mengenal pola yang telah dilakukan anak. Guru menutup pembelajaran dengan pesan-pesan, berdo'a dan salam.

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan guru melakukan rekapitulasi hasil observasi kemampuan anak mengenal pola berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran yang dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 150 dan membuat rentang skor kemampuan anak mengenal pola berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran yang dapat dilihat pada Tabel 12 dibawah ini:

Tabel 12. Rentang Nilai Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran Siklus II Pertemuan Keempat

Rentang skor	Jumlah anak	Persentase (%)	Kriteria
0-25	-	0	Belum berkembang
26-50	-	0	Mulai Berkembang
51-75	1 anak	5,88	Berkembang Sesuai Harapan
76-100	16 anak	94,12	Berkembang Sangat baik

Berdasarkan Tabel 12 pada halaman 78 dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, tidak terdapat anak yang berkriteria belum berkembang dan mulai berkembang atau 0%. Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 1 anak atau 5,88%. Anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran yaitu bentuk persegi panjang berwarna biru dengan ukuran paling besar, persegi berwarna merah dengan ukuran agak besar, lingkaran berwarna kuning dengan ukuran agak kecil, dan segitiga berwarna hijau dengan ukuran paling kecil, dengan cara menyusun/menata bentuk-bentuk geometri dari styrofoam dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran dilantai bisa mengurutkan empat pola dengan benar. Dalam meniru pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan meronce berbagai bentuk, warna dan ukuran sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola menggunakan kertas dan pita, bisa meronce dua pola saja, pola yang lainnya terbalik-balik.

Pada kriteria keberhasilan kemampuan mengenal pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 16 anak atau 94,12%. Anak-anak tersebut dalam kegiatan mengurutkan empat pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran yaitu bentuk persegi panjang berwarna biru dengan ukuran paling besar, persegi berwarna merah dengan ukuran agak besar, lingkaran berwarna kuning dengan ukuran agak kecil, dan segitiga berwarna hijau dengan ukuran paling kecil, dengan cara menyusun/menata bentuk-bentuk geometri dari

sterofoam dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran dilantai bisa mengurutkan empat pola dengan benar. Dalam meniru pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan meronce berbagai bentuk, warna dan ukuran sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola menggunakan kertas dan pita, terdapat 4 anak yang bisa meronce tiga pola saja, sedangkan 12 anak bisa meronce empat pola dengan benar.

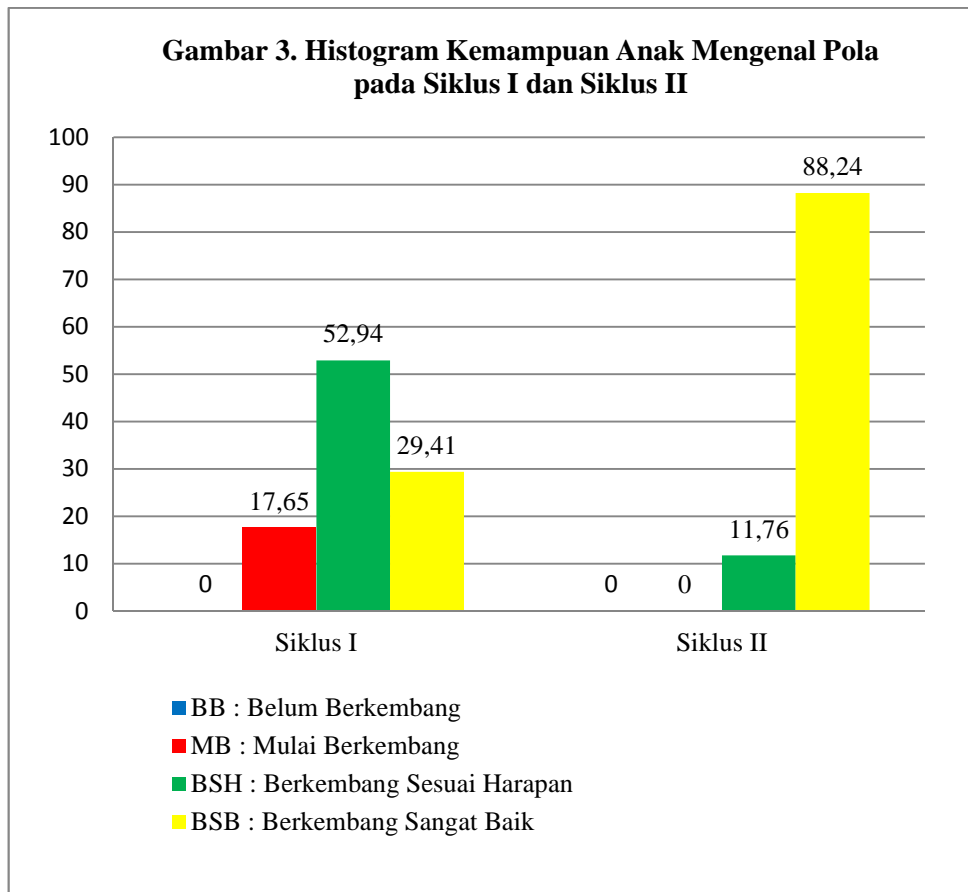
3) Refleksi Siklus II

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan pada Siklus II didapatkan nilai persentase yang dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 151 dan perbandingan prosentase kemampuan mengenal pola pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 13 dibawah ini:

Tabel 13. Perbandingan Prosentase Kemampuan Mengenal Pola pada Siklus I dengan Siklus II

Kegiatan bermain Konstruktif	Siklus I	Persentase (%)	Siklus II	Persentase (%)	Perubahan(%)
Belum Berkembang	-	0	-	0	0
Mulai Berkembang	3 anak	17,65	-	0	-17,65
Berkembang Sesuai Harapan	9 anak	52,94	2 anak	11,76	-41,18
Berkembang Sangat Baik	5 anak	29,41	15 anak	88,24	58,82

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak mengenal pola pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Gambar 3 dihalaman 81.



Dari Gambar 3 dapat dijelaskan sebagai berikut: Pada Siklus I dan Siklus II tidak terdapat anak yang ber kriteria belum berkembang. Pada kemampuan mengenali pola dengan kriteria mulai berkembang, pada siklus I terdapat 3 anak atau 17,65% mengalami penurunan di siklus II menjadi 0% atau tidak terdapat anak yang mulai berkembang. Berarti anak yang mulai berkembang atau anak yang bisa mengurutkan dua pola dan meniru dua pola dari 3 anak berkurang menjadi tidak ada atau sebanyak 3 anak atau 17,65% mengalami peningkatan.

Pada kemampuan mengenali pola dengan kriteria berkembang sesuai harapan, pada siklus I terdapat 9 anak atau 52,94% mengalami penurunan di siklus II menjadi 2 anak atau 11,76%. Berarti anak yang berkembang sesuai harapan atau anak yang bisa mengurutkan tiga pola dan meniru tiga pola dari 9

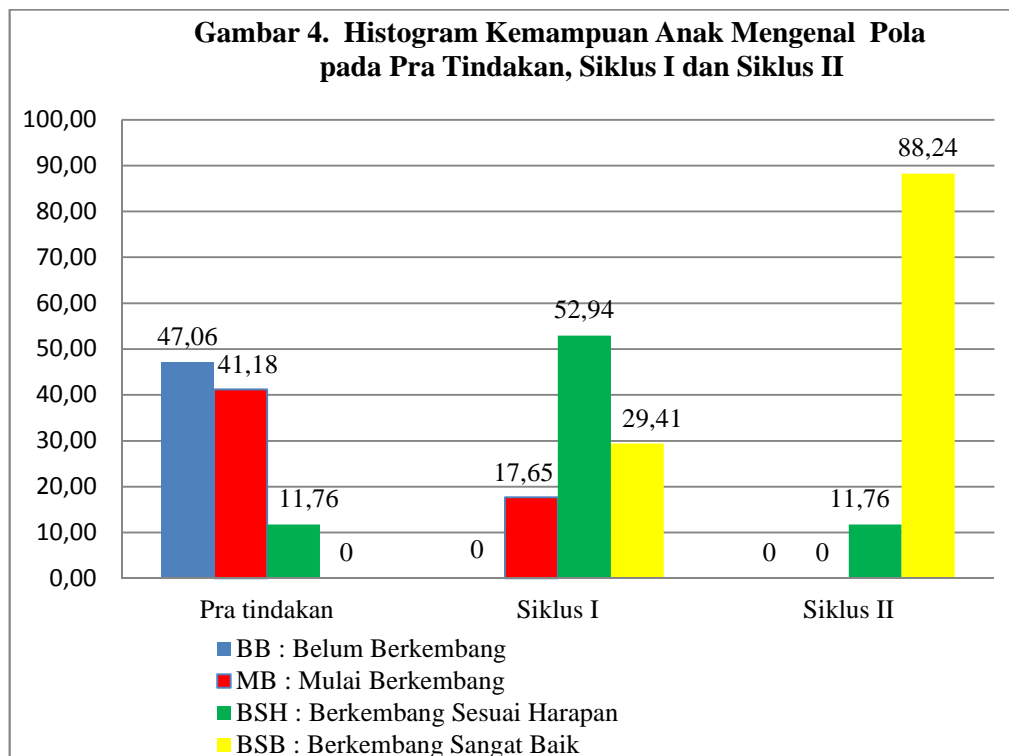
anak berkurang menjadi 2 anak atau sebanyak 7 anak atau 41,18% mengalami peningkatan.

Pada kemampuan mengenal pola dengan kriteria berkembang sangat baik, pada siklus I terdapat 5 anak atau 29,41% mengalami peningkatan di siklus II menjadi 15 anak atau 88,24%. Berarti anak yang berkembang sangat baik atau anak yang bisa mengurutkan empat pola dan meniru empat pola dari 5 anak menjadi 15 anak atau sebanyak 10 anak atau 58,82% mengalami peningkatan.

Berdasarkan kegiatan bermain konstruktif pada siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan kemampuan anak yang signifikan dalam hal mengurutkan empat pola dan meniru pola. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang merupakan kelebihan pada siklus II yaitu: media yang digunakan lebih variatif (lego, balok geometri, kepingan geometri dengan berbagai macam warna, bentuk dan ukuran) sehingga anak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan mengenal pola. Teknik guru dalam memberikan penjelasan dilakukan sampai anak benar-benar faham/mengerti. Kegiatan yang dilakukan dengan meronce, menempel, menggambar dan mewarnai, menjiplak dan menyusun benda langsung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena anak faham benar akan konsep yang diberikan dan menjadikan anak kreatif. Pujian yang diberikan guru memotivasi anak untuk lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan yang dilakukan. Hal lain yang tidak kalah penting adalah suasana/kondisi pembelajaran yang nyaman dalam metode bermain konstruktif ternyata memberi kontribusi yang sangat baik bagi perkembangan anak.

Penelitian ini diberhentikan sampai Siklus II karena target keberhasilan anak yang ber kriteria berkembang sangat baik sebesar 80% telah terpenuhi. Hal ini ditunjukkan dari nilai persentase yang diperoleh dari Siklus II sebanyak 15 anak atau 88,24% ber kriteria berkembang sangat baik.

Hasil peningkatan kemampuan anak mengenal pola dari Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini:



B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil observasi terhadap kemampuan mengenal pola melalui bermain konstruktif, memperlihatkan bahwa hasil kemampuan mengenal pola anak pada aspek mengurutkan atau memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari empat pola berurutan dan meniru pola dengan berbagai benda mengalami peningkatan pada Siklus II.

Penelitian dilakukan pada kemampuan kognitif anak dalam mengenal pola. Sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan, tidak terdapat anak yang mampu mengurutkan empat pola yang berurutan dan meniru pola. Kemampuan mengenal pola dengan kriteria berkembang sesuai harapan atau bisa mengurutkan dan meniru tiga pola hanya 2 anak, kriteria mulai berkembang atau bisa mengurutkan dan meniru dua pola ada 7 anak dan kriteria belum berkembang atau bisa mengurutkan satu pola ada 8 anak. Kegiatan tersebut dilakukan dengan meronce miniset, menyusun balok-balok dan gambar binatang. Hasil tersebut dipengaruhi oleh media yang kurang mendukung, kemampuan kognitif anak yang masih rendah, dan kurangnya keaktifan anak. Untuk memperbaiki permasalahan tersebut, maka kegiatan mengenal pola dilakukan melalui bermain konstruktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Stone dalam Rosma Hartiny (2005:54) yang menyatakan dalam bermain konstruktif seorang anak dapat mengembangkan konsep matematika yaitu menggabungkan, mengklasifikasikan dan mengurutkan berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, mengenal besar-kecil, tinggi-rendah dan lain sebagainya.

Pada siklus I kegiatan mengenal pola dilakukan dalam tiga pertemuan dengan pola warna, bentuk dan ukuran. Pada pertemuan pertama kegiatan mengenal pola berdasarkan warna dalam kegiatan mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan dengan mengurutkan manik-manik berdasarkan warna merah-kuning-biru-hijau diatas meja dan kegiatan meniru empat pola berdasarkan warna merah-kuning-biru-hijau dengan meronce manik-manik dan benang,

menunjukkan sebanyak 2 anak berkembang sangat baik atau bisa mengurutkan dan meniru empat pola dengan benar.

Pada pertemuan kedua kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk dalam mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan berdasarkan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan meronce kepingan geometri/bombik geometri dan meniru pola berdasarkan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan menciptakan bentuk menggunakan plastisin, menunjukkan sebanyak 4 anak yang berkembang sangat baik atau bisa mengurutkan dan meniru empat pola dengan benar.

Pada pertemuan ketiga kegiatan mengenal pola berdasarkan ukuran dalam mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan berdasarkan ukuran besar-agak besar-agak kecil-kecil dengan mengurutkan lego diatas meja dari kiri ke kanan dan meniru pola berdasarkan ukuran besar-agak besar-agak kecil-kecil dengan menyusun lego membentuk sesuatu sesuai hati anak menunjukkan sebanyak 5 anak berkembang sangat baik atau bisa mengurutkan dan meniru empat pola dengan benar.

Berdasarkan data di atas, kemampuan yang dicapai masing-masing anak pada siklus I dijumlahkan dan dikelompokkan berdasarkan kriteria. Hasil rekapitulasi menunjukkan kemampuan anak mengenal pola dengan kriteria berkembang sangat baik atau bisa mengurutkan dan meniru empat pola sebanyak 5 anak atau 29,41%, kriteria berkembang sesuai harapan atau bisa mengurutkan dan meniru 3 pola sebanyak 9 anak atau 52,94%, kriteria mulai berkembang atau bisa mengurutkan dan meniru dua pola sebanyak 3 anak atau 17,65% dan kriteria

belum berkembang atau tidak bisa mengurutkan dan meniru pola sebanyak 0% atau tidak ada. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus I masih perlu melakukan tindakan berikutnya karena hasil yang didapat belum optimal. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan kurang menarik yaitu manik-manik yang pernah digunakan, penjelasan guru yang kurang detail, anak kurang antusias, kurangnya perhatian anak pada waktu dijelaskan. Dalam pelaksanaan kegiatan mengurutkan empat pola masih terdapat beberapa anak yang mengurutkannya terbalik-balik bahkan ada yang hanya satu macam pola saja sehingga perlu bimbingan guru lebih lanjut. Guru kurang memotivasi dan memberikan pujian pada anak.

Pada siklus II kegiatan mengenal pola dilakukan dalam empat pertemuan dengan pola warna dan bentuk, warna dan ukuran, bentuk dan ukuran, serta bentuk, warna dan ukuran. Pada pertemuan pertama kegiatan mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk dalam kegiatan mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan dengan menyusun balok geometri berdasarkan bentuk lingkaran berwarna biru- segitiga berwarna merah- persegi panjang berwarna kuning- persegi berwarna hijau dan meniru pola dengan menempel kepingan geometri dari kertas marmer pada LKA yang sudah disediakan guru dengan pola lingkaran berwarna biru- segitiga berwarna merah- persegi panjang berwarna kuning- persegi berwarna hijau, menunjukkan sebanyak 12 anak yang berkembang sangat baik atau yang bisa mengurutkan dan meniru empat pola dengan benar.

Pada pertemuan kedua kegiatan mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran dalam kegiatan mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan dengan

menyusun lego dilantai berdasarkan warna ungu ukuran pendek- warna oranye/jingga ukuran agak pendek- warna merah muda ukuran agak panjang- warna biru ukuran panjang dan meniru pola dengan menggambar dan mewarnai sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan empat pola, menunjukkan sebanyak 13 anak yang berkembang sangat baik atau yang bisa mengurutkan dan meniru empat pola dengan benar.

Pada pertemuan ketiga kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran dalam kegiatan mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan dengan menyusun kepingan geometri yang berasal dari kertas karton dilantai dari kiri ke kanan berdasarkan bentuk lingkaran dengan ukuran besar- agak besar- agak kecil- kecil, segitiga dengan ukuran besar- agak besar- agak kecil-kecil, persegi dengan ukuran besar- agak besar- agak kecil-kecil dan persegi panjang dengan ukuran besar- agak besar- agak kecil-kecil dan meniru pola dengan menjiplak bentuk sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan empat pola menunjukkan sebanyak 14 anak yang berkembang sangat baik atau bisa mengurutkan dan meniru empat pola dengan benar.

Pada pertemuan keempat kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dalam kegiatan mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan dengan menyusun kepingan geometri (dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran) yang berasal dari sterofoam dilantai dari kiri ke kanan berdasarkan pola bentuk persegi panjang warna biru dengan ukuran paling besar- persegi warna merah dengan ukuran agak besar- lingkaran warna kuning dengan ukuran agak kecil- segitiga warna hijau dengan ukuran kecil dan meniru pola dengan

meronce kepingan geometri (dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran) yang berasal dari potongan kertas dan pita. Hasil menunjukkan sebanyak 16 anak berkembang sangat baik atau bisa mengurutkan dan meniru empat pola dengan benar.

Berdasarkan data di atas, kemampuan yang dicapai masing-masing anak pada siklus II dijumlahkan dan dikelompokkan berdasarkan kriteria. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria belum berkembang atau tidak bisa mengurutkan dan meniru pola dan anak yang berkriteria mulai berkembang atau bisa mengurutkan dan meniru dua pola, anak berkriteria berkembang sesuai harapan atau bisa mengurutkan dan meniru tiga pola sebanyak 2 anak atau 11,76% dan berkriteria berkembang sangat baik atau bisa mengurutkan dan meniru 4 pola sebanyak 15 anak atau 88,24%. Dari hasil data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bermain konstruktif yang dilakukan dengan bervariasi dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola anak secara signifikan yaitu sebesar 88,24% atau 15 anak dari keseluruhan yaitu 17 anak telah mencapai hasil dengan kriteria berkembang sangat baik. Dengan bermain konstruktif seorang anak dapat mengembangkan konsep dasar dan mencapai level yang lebih tinggi. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat Mayke S Tedjasaputra (2005: 57) yang menyatakan manfaat bermain konstruktif bagi anak yaitu dapat mengembangkan berbagai konsep dasar, melatih ketekunan, dan konsentrasi. Rosma Hartiny (2010: 54) menyatakan dengan bermain konstruktif seorang anak akan mencapai level perkembangan yang lebih tinggi yaitu dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, anak dapat mengembangkan konsep

matematika dan anak belajar mengobservasi, memperkirakan dan menginterpretasikan. Penelitian ini diberhentikan sampai Siklus II karena target keberhasilan anak yang berkriteria berkembang sangat baik sebesar 80% telah terpenuhi.

Dari hasil observasi menunjukkan perubahan sikap anak yaitu dalam pembelajaran mengenal pola yang diterapkan dengan teknik bermain konstruktif, anak sangat senang dan gembira. Mereka tidak bosan, lebih antusias atau termotivasi belajar karena ditunjang dengan media yang beragam. Melalui bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenal pola, anak lebih memahami konsep yang diajarkan karena melakukan sendiri dengan menggunakan seluruh indera yang dimilikinya sehingga anak menemukan dan mempelajari konsep pola jauh lebih mudah dan bermakna. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat Mayke S. Tedjasaputra (2001: 43) yang menyatakan banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain. Konsep-konsep dasar tersebut seperti warna, bentuk, ukuran, pola, arah, besaran dan lain sebagainya. Pengetahuan akan konsep-konsep tersebut jauh lebih mudah melalui kegiatan bermain, dengan bermain anak merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

Pada waktu tindakan ternyata tidak hanya membantu anak memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap, tetapi membantu anak belajar tentang bagaimana pengetahuan dan ketrampilan diperoleh sehingga anak dalam proses pembelajaran mengenal pola lebih bersifat konstruksi pengetahuan melalui aktifitas berpikir dan pengalaman bersentuhan langsung dengan berbagai objek

nyata. Pembelajaran dengan pendekatan bermain konstruktif lebih banyak memberikan kesempatan pada anak untuk aktif sehingga guru lebih berfungsi sebagai fasilitator dan motivator. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat Tadkiroatun Musfiroh (2005: 27) yang menyatakan bermain merupakan media sekaligus cara terbaik anak untuk belajar. Dalam bermain itulah anak belajar melalui proses berbuat dan menyentuh langsung objek-objek nyata. Anak tidak belajar banyak melalui interpretasi stimulus verbal dari orang dewasa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain konstruktif dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola anak kelompok B2 TK ABA Playen I.

C. Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian pada kemampuan mengenal pola melalui bermain konstruktif pada anak kelompok B2 TK ABA Playen I ini terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan anak tidak hanya dipengaruhi oleh media atau metode pembelajaran saja, akan tetapi masih banyak faktor lain yang mempengaruhinya.
2. Perbedaan karakteristik dan kemampuan anak yang berpengaruh pada hasil penelitian yang tidak dapat disamaratakan dari waktu ke waktu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal pola pada anak kelompok B2 di TK ABA Playen I Gunungkidul. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan kemampuan mengenal pola anak dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Kemampuan mengenal pola anak dari pra tindakan ke siklus I meningkat sebesar 29,41%, sedangkan kemampuan mengenal pola dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 58,82%, sehingga didapatkan hasil akhir peningkatan sebesar 88,24 %.

Langkah pembelajaran pada kegiatan bermain konstruktif ini adalah guru menyiapkan alat dan bahan/media yang akan digunakan, guru mendesain kegiatan bermain konstruktif yang terdiri dari mengurutkan/memperkirakan empat pola berurutan dan meniru pola, guru menjelaskan dan memberikan contoh secara detail, anak melakukan kegiatan mengurutkan/memperkirakan empat pola dahulu dengan menyusun manik-manik, meronce kepingan geometri/bombik geometri, menyusun lego, menyusun kepingan geometri dari kertas (marmer, karton, lipat) dan sterofoam, setelah itu meniru pola dengan meronce (manik-manik, kertas dan pita), menciptakan bentuk dari plastisin, menggambar dan mewarnai, menempel dan menjiplak, guru menilai dan memberikan pujian.

B. SARAN

1. Bagi guru

Guru-guru dapat menggunakan metode bermain konstruktif sesuai yang peneliti lakukan dikelas dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola yakni dengan cara memberikan pengalaman langsung kepada anak sehingga anak dapat mengkonstruksi pengetahuan secara langsung dengan terlibat langsung dengan objek yang dipelajarinya. Guru disarankan untuk selalu memberikan inovasi, kreativitas, ketrampilan, dan mampu mengembangkan serta menerapkan metode yang bervariasi sehingga pembelajaran berjalan secara aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

2. Peneliti

Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama, agar dapat menindak lanjuti penelitian ini lebih luas dan berkembang, dalam arti penggunaan metode, penggunaan komposisi; bentuk, warna dan ukuran dengan menggunakan media lainnya yang lebih variatif sehingga hasil yang diperoleh dalam menerapkan pembelajaran mengenal pola melalui bermain konstruktif benar-benar bermakna bagi anak, karena anak dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, kemampuan kognitif anak akan berkembang lebih cepat dan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Charner, Kathy. (2006). *Brain Power: Aktivitas Berbasis Minat Anak*. Jakarta: Erlangga.
- C. Asri Budiningsih. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin. (2008). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hollands, Roy. (1983). *Kamus Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth. B. (1978). *Perkembangan Anak: Jilid 1 edisi keenam*. (Alih Bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Ismatul Khasanah. (2013). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://e-jurnal.ikipgrismg.ac.id> pada tanggal 7 Juni 2013 jam 20.48 WIB.
- Ismi Nurjanah. (2012). *Upaya Pengenalan Warna Melalui Praktik Langsung Di TK ABA Purwodiningratan Yogyakarta*. Diakses dari <http://e-prints.uny.ac.id> pada tanggal 20 Desember 2013 jam 19.55 WIB.
- Jamilah. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Pola Melalui Media Eva Foam*. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id> pada tanggal 7 juni 2013 jam 20.35 WIB.
- Kunandar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Press.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lestari KW. (2011). *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- M. Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayke. S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

- Mulyana, AZ. (2007). *Tip & Trik Berhitung Super Cepat dengan Konsep Rahasia Matematika untuk SD kelas 3,4,5 dan 6*. Surabaya: Agung Media Mulya.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosma Hartiny Sam's. (2010). *Model Penelitian Tindakan Kelas, Teknik Bermain Konstruktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Santrock. John W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid dua edisi kesebelas*. (Alih Bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.
- Siti Partini Suardiman. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia TK*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Hikayat Publishing.
- . (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryanti, (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugihartono, Kartika NF, ect. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- . (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Syamsu Yusuf. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan: Stimulasi Multiple Inteligences Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tombakan. J Runtukahu. (2006). *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkebutuhan Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Van de Walle. John.A. (2006). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah Pengembangan Pengajaran Jilid 2 edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Zainal Hakim. (2013). *Mengenal Istilah Warna*. Diakses dari <http://zaianlhakim.web.id/> pada tanggal 23 Juni 2013 jam 20. 45 WIB.

LAMPIRAN

**LAMPIRAN 1. LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN MENGENAL POLA DAN
RUBRIK**

Lembar Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah										
2	Alvi										
3	Davina										
4	Dedi										
5	Eno										
6	Fandi										
7	Iqbal										
8	Kiki										
9	Latifah										
10	Manda										
11	Nabil										
12	Nabila										
13	Raihan										
14	Ralin										
15	Riezky										
16	Safina										
17	Thea										

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal pola

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan/ memperkirakan 4 pola berdasarkan warna	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola berdasarkan warna	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

Lembar Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk

Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk											
No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah										
2	Alvi										
3	Davina										
4	Dedi										
5	Eno										
6	Fandi										
7	Iqbal										
8	Kiki										
9	Latifah										
10	Manda										
11	Nabil										
12	Nabila										
13	Raihan										
14	Ralin										
15	Riezky										
16	Safina										
17	Thea										

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSH

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal pola

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan/ memperkirakan 4 pola berdasarkan bentuk	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola berdasarkan bentuk	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

Lembar Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Ukuran

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah										
2	Alvi										
3	Davina										
4	Dedi										
5	Eno										
6	Fandi										
7	Iqbal										
8	Kiki										
9	Latifah										
10	Manda										
11	Nabil										
12	Nabila										
13	Raihan										
14	Ralin										
15	Riezky										
16	Safina										
17	Thea										

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal pola

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan/ memperkirakan 4 pola berdasarkan ukuran	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

Lembar Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna dan Bentuk

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah										
2	Alvi										
3	Davina										
4	Dedi										
5	Eno										
6	Fandi										
7	Iqbal										
8	Kiki										
9	Latifah										
10	Manda										
11	Nabil										
12	Nabila										
13	Raihan										
14	Ralin										
15	Riezky										
16	Safina										
17	Thea										

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal pola

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan/ memperkirakan 4 pola berdasarkan warna dan bentuk	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

Lembar Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna dan Ukuran

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah										
2	Alvi										
3	Davina										
4	Dedi										
5	Eno										
6	Fandi										
7	Iqbal										
8	Kiki										
9	Latifah										
10	Manda										
11	Nabil										
12	Nabila										
13	Raihan										
14	Ralin										
15	Riezky										
16	Safina										
17	Thea										

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal pola

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan/ memperkirakan 4 pola berdasarkan warna dan ukuran	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

Lembar Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan bentuk dan Ukuran

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah										
2	Alvi										
3	Davina										
4	Dedi										
5	Eno										
6	Fandi										
7	Iqbal										
8	Kiki										
9	Latifah										
10	Manda										
11	Nabil										
12	Nabila										
13	Raihan										
14	Ralin										
15	Riezky										
16	Safina										
17	Thea										

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal pola

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan/ memperkirakan 4 pola berdasarkan bentuk dan ukuran	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

Lembar Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah										
2	Alvi										
3	Davina										
4	Dedi										
5	Eno										
6	Fandi										
7	Iqbal										
8	Kiki										
9	Latifah										
10	Manda										
11	Nabil										
12	Nabila										
13	Raihan										
14	Ralin										
15	Riezky										
16	Safina										
17	Thea										

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal pola

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Mengurutkan/ memperkirakan 4 pola berdasarkan bentuk , warna dan ukuran	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat mengurutkan pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat mengurutkan 1-2 pola berurutan
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat mengurutkan 3 pola berurutan
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak dapat mengurutkan 4 pola berurutan
2.	Meniru pola	Belum Berkembang	1	Jika anak tidak dapat meniru pola
		Mulai berkembang	2	Jika anak dapat meniru 1-2 pola
		Berkembang sesuai harapan	3	Jika anak dapat meniru 3 pola
		Berkembang sangat baik	4	Jika anak meniru 4 pola

**LAMPIRAN 2. SURAT IZIN PENELITIAN
DAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 6414/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

25 Oktober

Yth. Kepala TK ABA Playen I
Sumberjo, Ngawu, Playen, Gunung kidul

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

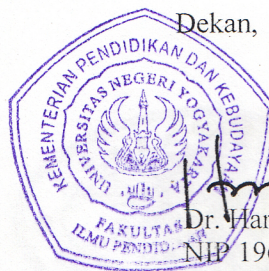
Nama : Endah Retno Susanti
NIM : 11111247022
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Sumberjo Rt 30, 04 , Ngawu , Playen , Gunung kidul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Playen I , Sumberjo, Ngawu, Playen, Gunung kidul
Subyek : Kelompok B2
Obyek : Mengetahui Pola
Waktu : Oktober-Desember 2013
Judul : Meningkatkan Kemampuan Mengetahui Pola dengan Bermain Konstruktif Kelompok B2 TK ABA Playen I

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

- 1.Rektor (sebagai laporan)
- 2.Wakil Dekan I FIP
- 3.Ketua Jurusan PPSD FIP
- 4.Kabag TU
- 5.Kasubbag Pendidikan FIP
- 6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PLAYEN I

Alamat : Kompleks Masjid Besar Al-Huda, Sumberjo, Ngawu, Playen, Gunungkidul, 55861

SURAT KETERANGAN

Nomor : 26/TK ABA/PLY I/X/13

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala TK ABA Playen I Gunungkidul

Nama : Ninik Purwestriningsih, S. Pd

Unit kerja : TK ABA Playen I

Jabatan : Kepala TK ABA PLAYEN I

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa:

Nama : Endah Retno Susanti

NIM : 11111247022

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : PPSD

Mahasiswa yang tersebut diatas akan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas di TK ABA Playen I pada bulan Oktober sampai Desember 2013 dengan Judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL POLA MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF PADA KELOMPOK B2 TK ABA PLAYEN I".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah

Ninik Purwestriningsih, S. Pd

LAMPIRAN 3. HASIL OBSERVASI PADA PRA TINDAKAN

Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah			v				v		6	BSH
2	Alvi		v				v			4	MB
3	Davina	v				v				2	BB
4	Dedi	v				v				2	BB
5	Eno		v			v				3	MB
6	Fandi		v				v			4	MB
7	Iqbal	v				v				2	BB
8	Kiki		v			v				3	MB
9	Latifah		v				v			4	MB
10	Manda	v				v				2	BB
11	Nabil		v				v			4	MB
12	Nabila	v				v				2	BB
13	Raihan	v				v				2	BB
14	Ralin			v				v		6	BSH
15	Riezky	v				v				2	BB
16	Safina	v				v				2	BB
17	Thea		v				v			4	MB

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSH

Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah		v				v			4	MB
2	Alvi		v			v				3	MB
3	Davina	v				v				2	BB
4	Dedi	v				v				2	BB
5	Eno		v				v			4	MB
6	Fandi		v			v				3	MB
7	Iqbal	v				v				2	BB
8	Kiki		v				v			4	MB
9	Latifah		v					v		5	BSH
10	Manda	v				v				2	BB
11	Nabil		v					v		5	BSH
12	Nabila	v				v				2	BB
13	Raihan	v				v				2	BB
14	Ralin		v				v			4	MB
15	Riezky	v				v				2	BB
16	Safina	v				v				2	BB
17	Thea			v			v			5	BSH

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Ukuran

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah		v					v		5	BSH
2	Alvi			v			v			5	BSH
3	Davina	v				v				2	MB
4	Dedi	v				v				2	MB
5	Eno		v			v				3	MB
6	Fandi			v			v			5	BSH
7	Iqbal	v				v				2	MB
8	Kiki		v					v		4	MB
9	Latifah		v			v				3	MB
10	Manda	v				v				2	BB
11	Nabil		v			v				3	MB
12	Nabila	v				v				2	BB
13	Raihan	v				v				2	BB
14	Ralin	v				v				2	BB
15	Riezky	v				v				2	BB
16	Safina	v				v				2	BB
17	Thea		v				v			5	BSH
1=BB		2=MB		3=BSH		4=BSH					

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Pratindakan

No	Nama	Pertemuan			Total	Skor (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Afifah	6	4	5	15	62,5	BSH
2	Alvi	4	3	5	12	50	MB
3	Davina	2	2	2	6	25	BB
4	Dedi	2	2	2	6	25	BB
5	Eno	3	4	3	10	41,67	MB
6	Fandi	4	3	5	12	50	MB
7	Iqbal	2	2	2	6	25	BB
8	Kiki	3	4	4	11	45,83	MB
9	Latifah	4	5	3	12	50	MB
10	Manda	2	2	2	6	25	BB
11	Nabil	4	5	3	12	50	MB
12	Nabila	2	2	2	6	25	BB
13	Raihan	2	2	2	6	25	BB
14	Ralin	6	4	2	12	50	MB
15	Riezky	2	2	2	6	25	BB
16	Safina	2	2	2	6	25	BB
17	Thea	4	5	5	14	58,33	BSH

1=BB 2=MB 3=BSH 4=BSB

LAMPIRAN 4. JADWAL PENELITIAN

Jadwal Kegiatan pada Siklus I

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 28 Oktober 2013	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan berdasarkan warna
2	Rabu, 30 Oktober 2013	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan berdasarkan bentuk
3	Jum'at, 1 November 2013	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan berdasarkan ukuran

Jadwal Kegiatan pada Siklus II

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 11 November 2013	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan berdasarkan warna dan bentuk
2	Rabu, 13 November 2013	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan berdasarkan warna dan ukuran
3	Jum'at, 16 November 2013	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan berdasarkan bentuk dan ukuran
4	Sabtu, 17 November 2013	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat 4 pola yang berurutan berdasarkan warna, bentuk dan ukuran

LAMPIRAN 5. RKH DAN HASIL OBSERVASI PADA SIKLUS I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/XII
 TEMA/SUBTEMA : Binatang/Binatang di Air
 HARI/TANGGAL : Senin/ 28 Oktober 2013
 WAKTU : 07.30-10.00

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat Penilaian	Penilaian Perkembangan Anak				Analisis Hasil				Pengayaan	Perbaikan	Keterangan
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			
					*	*	*	*	*	*	*	*			

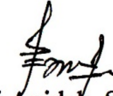
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (BB.1)	Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dsb (B.1.7)	<p>Amanah Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanya jawab tentang binatang yang hidup dikolam ✦ Guru memperlihatkan macam-macam binatang yang hidup dikolam ✦ Anak mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru tentang nama-nama binatang yang hidup dikolam dan ciri-cirinya (katak, ikan nila, lele) 	Gambar	Percakapan															
Mengenal pola ABCD-ABCD (KB.4)	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan, ex: putih-biru-merah-putih-biru-merah.../ABCD-ABCD... (K.4.27)	<p>Sudut Pembangunan Kebesaran Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas mengurutkan 4 pola berurutan berdasarkan warna ✦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu manik-manik dan benang ✦ Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam warna, dengan menggunakan bahasa jawa, indonesia, dan inggris ✦ Guru menjelaskan cara dan aturan bermain dengan memberi contoh mengurutkan 4 pola berdasarkan warna merah, kuning, biru, hijau, dan seterusnya dengan menyusun manik-manik diatas meja dan menghitungnya. ✦ Guru mencontohkan meniru pola dengan meronce manik-manik dan benang sesuai pola yang 	Manik-manik, benang, mangkok	Penugasan															


Meniru bentuk (FB.7)	Meniru melipat sederhana (1-7 lipatan) (F.7.29)	<p>digunakan untuk mengurutkan 4 pola</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Guru melakukan tanya jawab tentang urutan warna yang digunakan untuk mengurutkan 4 pola dan meronce. ♦ Anak dibagi dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok satu kegiatan supaya tidak berebutan. ♦ Anak diberi tugas untuk mengurutkan 4 pola dan meniru pola sesuai perintah guru. <p>Sudut Seni Budaya Karunia Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas melipat bentuk ikan ♦ Guru memperlihatkan contoh lipatan ikan yang sudah jadi. ♦ Guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah melipat bentuk ikan ♦ Anak dibagikan kertas lipat ♦ Anak diberi tugas untuk melipat bentuk ikan sesuai perintah guru <p>III. Istirahat (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Kebelakang, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan ♦ Bermain bebas <p>IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Bercakap-cakap tentang adab berbicara 	<p>contoh langkah-langkah melipat bentuk ikan, kertas lipat, lem, buku gambar, pensil</p> <p>Sabun, air, serbet, snack, permainan indoor dan outdoor</p>	<p>Hasil Karya</p> <p>Observasi</p>																	
----------------------	---	--	--	-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SE.4) Membedakan perilaku baik dan buruk (NAM.4)	Berbicara dengan tidak berteriak (SE.4.12) Menyebutkan perbuatan yang baik dan buruk (NAM.4.22)	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak menyebutkan contoh perbuatan yang baik dan buruk ♦ Anak menjawab pertanyaan berbicara tidak berteriak termasuk perbuatan baik atau buruk ♦ Diskusi pembelajaran satu hari ♦ Pesan, kesan, kuis, doa, salam 	Gambar Anak langsung	Percakapan Percakapan													
--	--	--	-----------------------------	------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Jumlah anak : 17
S :
I :
A :
Jumlah anak hadir :

Guru Kelas (kolaborator)

Sri Aqidah, S.Pd
NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 26 Oktober 2013
Guru Pendamping (peneliti)

Endah Retno Susanti
NIM. 11111247022

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/XII
 TEMA/SUBTEMA : Binatang/Binatang di Air
 HARI/TANGGAL : Rabu/ 30 Oktober 2013
 WAKTU : 07.30-10.00

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat Penilaian	Penilaian Perkembangan Anak				Analisis Hasil				Pengayaan	Perbaikan	Keterangan
					*	*	*	*	*	*	*	*			
Membiasakan diri beribadah (NAM.2)	Mengucap beberapa do'a harian dengan fasih (PAI.17)	Senam, berbaris masuk kelas, mengucapkan, berjabat tangan masuk kelas. I. Kegiatan Awal (30 menit) ➤ Guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar bersama-sama ✦ Anak diajak untuk mengucap beberapa do'a harian yaitu do'a mau dan bangun tidur, masuk dan keluar KM, bercermin, mau dan sesudah makan, bepergian dan naik kendaraan.	Anak dan guru langsung	Observasi											
	Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan,	✦ Anak diajak keluar kelas menuju halaman untuk melakukan pemanasan sambil bernyanyi ✦ Guru mencontohkan berjalan	Buku kumpulan do'a-do'a harian	Penugasan											
	Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 m sambil membawa beban		Bantal	Unjuk Kerja											


keseimbangan dan kelincahan (FA.1)	(F.1.2)	kesamping sambil membawa beban ♦ Anak praktek langsung berjalan kesamping sambil membawa beban.																	
Mengulang kalimat yang lebih kompleks (BA.2)	Meniru kalimat sederhana (B.2.3)	<p>II. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p>Sudut Alam Sekitar Pengetahuan Amanah Allah</p> <p>➤ Pemberian tugas menirukan kalimat sederhana</p> <p>♦ Guru memperlihatkan gambar katak, dan memberi contoh mengucapkan kalimat “katak berjalan melompat menuju kolam”</p> <p>♦ Anak menirukan kalimat yang diucapkan guru bersama-sama,</p>	Gambar katak menuju kolam	Penugasan															
Menempel gambar dengan tepat (FB.11)	Membuat gambar dengan berbagai teknik kolase dengan berbagai media (kertas, ampas, kelapa, biji-bijian, kain perca, batu-batuan,dll) (F.11.48)	<p>Sudut Seni Budaya Karunia Allah</p> <p>➤ Pemberian tugas kolase gambar katak</p> <p>♦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu gambar katak, lem, daun</p> <p>♦ Guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah mengkolase gambar katak dengan menempelkan daun pada gambar</p> <p>♦ Anak diberi tugas untuk mengkolase gambar katak sesuai perintah guru</p>	Gambar katak, lem, daun, pensil	Hasil Karya															
Mengenal pola ABCD-ABCD	Memperkirakan urutan berikutnya	<p>Sudut Pembangunan Kebesaran Allah</p> <p>➤ Pemberian tugas mengurutkan 4 pola berurutan berdasarkan bentuk</p>	Kepingan geometri/b ombik	Penugasan															


(KB.4)	<p>setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan, ex:putih-biru-merah-putih-biru-merah.../ABCD-ABCD... (K.4.27)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu kepingan geometri/bombik geometri dan plastisin ✦ Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam bentuk yang diketahui anak dengan memperlihatkan bentuk aslinya (lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang) ✦ Anak mendengarkan penjelasan guru tentang cara dan aturan bermain yaitu mengurutkan/memperkirakan 4 pola dengan meronce bombik geometri berdasarkan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang, segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dan seterusnya sampai 20 dan menghitungnya ✦ Setelah diurutkan, kemudian merinu pola dengan menciptakan bentuk segitiga-persegi-lingkaran-persegi panjang dengan plastisin. ✦ Anak menjawab pertanyaan guru tentang urutan bentuk yang digunakan untuk kegiatan mengurutkan 4 pola dan meniru pola ✦ Anak dibagi menjadi 3 kelompok ✦ Anak diberi tugas untuk mengurutkan 4 pola dan meniru 	geometri, plastisin																	
--------	---	---	---------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Menunjuk rasa empati (SE.6)	Suka menolong (SE.6.18)	<p>pola sesuai perintah guru</p> <p>III. Istirahat (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Kebelakang, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan ♦ Bermain bebas <p>IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak mendengarkan cerita guru ♦ Anak menjawab pertanyaan guru tentang isi cerita, anak diberi nasehat untuk selalu tolong menolong sesama teman dan segera minta maaf apabila melakukan kesalahan dan berterima kasih. ♦ Anak diberi contoh untuk memohon dan memberi maaf dengan berjabat tangan ♦ Anak satu persatu maju kedepan kelas untuk praktek langsung memohon dan memberi maaf ➢ Diskusi pembelajaran satu hari ➢ Pesan, kesan, kuis, doa, salam 	Sabun, air, serbet, snack, permainan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>	Observasi															
			Buku cerita	Percakapan															
			Anak langsung	Unjuk Kerja															



Jumlah anak : 17
 S :
 I :
 A :
 Jumlah anak hadir :

Guru Kelas (kolaborator)

 Sri Aqidah, S.Pd
 NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 29 Oktober 2013
 Guru Pendamping (peneliti)

 Endah Retno Susanti
 NIM. 11111247022

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/XII
 TEMA/SUBTEMA : Binatang/Binatang di Air
 HARI/TANGGAL : Jum'at/1 November 2013
 WAKTU : 07.30-10.00

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat Penilaian	Penilaian Perkembangan Anak				Analisis Hasil				Pengayaan	Perbaikan	Keterangan
					*	*	*	*	*	*	*	*			
Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FA.1)	Merayap dan merangkak dengan berbagai variasi (F.1.2)	Senam, berbaris masuk kelas, mengucapkan ikrar, berjabat tangan masuk kelas. I. Kegiatan Awal (30 menit) ➤ Guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar bersama-sama ♦ Anak diajak untuk pemanasan didalam kelas sambil membuat lingkaran ♦ Guru mencontohkan merangkak dan merayap melewati meja ♦ Anak praktek langsung merayap dan merangkak melewati bawah meja ♦ Guru memperlihatkan gambar kura-kura, kepiting, udang, lumba-lumba dan paus sambil mengucapkan	Anak dan guru langsung	Observasi											
			Meja	Unjuk Kerja											
Membiasakan diri beribadah(NAM.2)	Mengenal bahasa arab sederhana (PAI.21)		Gambar, kamus bahasa arab	Percakapan											

Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (BB.3)	Membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal dan akhir yang sama (B.3.11)	<p>dengan bahasa arab</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak diajak menirukan bahasa arab seperti yang diucapkan guru <p>II. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p>Sudut Alam Sekitar Pengetahuan Amanah Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas mencari kata yang bersuku kata awal sama ♦ Anak diperlihatkan LKA, guru membacakan masing-masing kata dan memberi contoh mencari suku kata awal “ku” (kucing, kupu,dll) dengan melingkari kata ♦ Anak diberi tugas untuk mencari kata yang mempunyai suku kata awal sama (kucing, kupu, kura-kura, kunang-kunang, kuda, kutu, dll) <p>Sudut Pembangunan Kebesaran Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas mencetak dengan pelepah daun pisang ♦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu kertas, pewarna, pelepah pisang ♦ Guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah mencetak membuat ikan dan kura-kura ♦ Anak dibagikan kertas, pewarna, pelepah pisang dan diberi tugas untuk mencetak membuat ikan dan 	LKA, pensil	Penugasan															
Menggambar sesuai gagasannya (FB.6)	Mencetak dengan berbagai media (jari, kuas, pelepah daun, bulu ayam,dll) dengan rapi (F.6.27)	<p>Sudut Pembangunan Kebesaran Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas mencetak dengan pelepah daun pisang ♦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu kertas, pewarna, pelepah pisang ♦ Guru menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah mencetak membuat ikan dan kura-kura ♦ Anak dibagikan kertas, pewarna, pelepah pisang dan diberi tugas untuk mencetak membuat ikan dan 	Kertas, pewarna, pelepah pisang, pensil	Hasil Karya															

<p>Mengenal pola ABCD-ABCD (KB.4)</p>	<p>Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan, ex:putih-biru-merah-putih-biru-merah.../ABCD-ABCD... (K.4.27)</p>	<p>kura-kura sesuai perintah guru</p> <p>Sudut Pembangunan Kebesaran Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas mengurutkan 4 pola berurutan berdasarkan ukuran ✦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu lego dengan berbagai ukuran ✦ Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam ukuran yang diketahui anak, sambil bernyanyi “besar kecil dan panjang pendek” ✦ Anak mendengarkan penjelasan guru tentang cara dan aturan bermain yaitu mengurutkan/memperkirakan 4 pola dengan menyusun lego berdasarkan ukuran besar,-agak besar-agak kecil-kecil, besar,-agak besar-agak kecil-kecil, dan seterusnya dan menghitungnya ✦ Setelah mengurutkan kemudian meniru pola dengan menciptakan bentuk sesuai anak dengan pola besar,-agak besar-agak kecil-kecil, ✦ Anak menjawab pertanyaan guru tentang urutan bentuk yang digunakan untuk kegiatan mengurutkan 4 pola dan meniru pola 	<p>Lego dengan berbagai ukuran Besar,besar,besar,kecil,kecil,kecil.l.besar-kecil,besar-kecil aku tak boleh lupa. Panjang,panjang,panjang,pendek,pendek,pendek. Panjang-pendek,panjang-pendek aku tak boleh lupa</p>	<p>Penugasan</p>																
---------------------------------------	---	---	---	------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Mengenal ritual dan hari besar agama (NAM.5) Bangga terhadap hasil karya sendiri (SE.7)</p>	<p>Menyebutkan hari-hari besar keagamaan (NAM.5.27) Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya (SE.7.23)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak dibagi menjadi 3 kelompok ♦ Anak diberi tugas untuk mengurutkan 4 pola dan meniru pola sesuai perintah guru <p>III. Istirahat (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Kebelakang, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan ♦ Bermain bebas <p>IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak menyebutkan hari-hari besar yang diketahui anak (idul fitri, idul adha, natal, galungan, waisak) ♦ Guru menunjukkan hasil karya anak yang mendapat bintang 4 dan memujinya ♦ Guru memotivasi anak yang lain untuk tetap semangat dan lebih bagus lagi ♦ Diskusi pembelajaran satu hari ♦ Pesan, kesan, kuis, doa, salam 	<p>Sabun, air, serbet, snack, permainan <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i></p> <p>Anak dan guru langsung</p> <p>Hasil karya anak</p>	<p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Percakapan</p>	
--	--	--	--	--	--

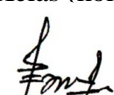


Kepala Sekolah


Nini Purwestrimingsih, S.Pd

Jumlah anak : 17
S :
I :
A :
Jumlah anak hadir :

Guru Kelas (kolaborator)


Sri Aqidah, S.Pd
NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 31 Oktober 2013
Guru Pendamping (peneliti)


Endah Retno Susanti
NIM. 11111247022

Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Warna Pertemuan Pertama

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah			v				v		6	BSH
2	Alvi				v				v	8	BSB
3	Davina		v				v			4	MB
4	Dedi			v				v		6	BSH
5	Eno		v				v			4	MB
6	Fandi			v				v		6	BSH
7	Iqbal			v				v		6	BSH
8	Kiki			v				v		6	BSH
9	Latifah			v				v		6	BSH
10	Manda	v				v				2	BB
11	Nabil			v				v		6	BSH
12	Nabila	v				v				2	BB
13	Raihan			v				v		6	BSH
14	Ralin				v				V	8	BSB
15	Riezky	v				v				2	BB
16	Safina			v				v		6	BSH
17	Thea			v				v		6	BSH

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB


Guru kelas


Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 28 Oktober 2013

Peneliti


Endah Retno Susanti
NIM. 11111247022

Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan Bentuk Pertemuan Kedua

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah				v				v	8	BSB
2	Alvi				v			v		7	BSB
3	Davina			v			v			5	BSh
4	Dedi			v				v		6	BSh
5	Eno			v				v		6	BSh
6	Fandi			v			v			5	BSh
7	Iqbal				v				v	8	BSB
8	Kiki			v				v		6	BSh
9	Latifah			v				v		6	BSh
10	Manda		v			v				3	MB
11	Nabil			v				v		6	BSh
12	Nabila		v			v				3	MB
13	Raihan			v				v		6	BSh
14	Ralin				v				v	8	BSB
15	Riezky			v			v			5	BSh
16	Safina			v				v		6	BSh
17	Thea			v				v		6	BSh

1=BB

2=MB

3=BSh

4=BSB

Playen, 30 Oktober 2013

Guru kelas

Peneliti


Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009


Endah Retno Susanti
NIM. 11111247022

**Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Pola Berdasarkan
Ukuran Pertemuan Ketiga**

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah				v				v	8	BSB
2	Alvi				v				v	8	BSB
3	Davina			v			v			5	BSh
4	Dedi			v				v		6	BSh
5	Eno			v				v		6	BSh
6	Fandi			v			v			5	BSh
7	Iqbal				v				v	8	BSB
8	Kiki			v				v		6	BSh
9	Latifah			v				v		6	BSh
10	Manda			v			v			5	BSh
11	Nabil			v				v		6	BSh
12	Nabila		v				v			3	MB
13	Raihan			v				v		6	BSh
14	Ralin				v				V	8	BSB
15	Riezky			v			v			5	BSh
16	Safina			v				v		6	BSh
17	Thea				v			v		7	BSB

1=BB

2=MB

3=BSh

4=BSB

Playen, 1 November 2013

Guru kelas

Peneliti


Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009


Endah Retno Susanti
NIM. 11111247022

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Siklus I

No	Nama	Pertemuan			Total	Skor (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Afifah	6	8	8	22	91,67	BSB
2	Alvi	8	7	8	23	95,83	BSB
3	Davina	4	5	5	14	58,33	MB
4	Dedi	6	6	6	18	75	BSH
5	Eno	4	6	6	16	66,67	BSH
6	Fandi	6	5	5	16	66,67	BSH
7	Iqbal	6	8	8	22	91,67	BSB
8	Kiki	6	6	6	18	75	BSH
9	Latifah	6	6	6	18	75	BSH
10	Manda	2	3	5	10	41,67	BB
11	Nabil	6	6	6	18	75	BSH
12	Nabila	2	3	3	8	33,3	BB
13	Raihan	6	6	6	18	75	BSH
14	Ralin	8	8	8	24	100	BSB
15	Riezky	2	5	5	12	50	MB
16	Safina	6	6	6	18	75	BSH
17	Thea	6	6	7	19	79,17	BSH

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Playen, 1 November 2013

Guru kelas

Peneliti



Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009



Endah Retno Susanti

NIM. 11111247022

LAMPIRAN 6. RKH DAN HASIL OBSERVASI PADA SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/XII
 TEMA/SUBTEMA : Tanaman/ Tanaman Hias
 HARI/TANGGAL : Senin/11 November 2013
 WAKTU : 07.30-10.00

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat Penilaian	Penilaian Perkembangan Anak				Analisis Hasil				Pengayaan	Perbaikan	Keterangan
					*	*	*	*	*	*	*	*			
Meniru gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FA.1)	Memanjat, bergantung dan berayun (F.1.4)	Upacara, berbaris masuk kelas, mengucapkan ikrar, berjabat tangan masuk kelas.	Anak dan guru langsung	Observasi											
		I. Kegiatan Awal (30 menit) ➤ Guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar bersama-sama ♦ Anak diajak keluar kelas menuju halaman untuk pemanasan sambil bernyanyi ♦ Anak diberi contoh caranya memanjat, berayun dan bergantung ♦ Anak praktek langsung memanjat jaring laba2, bergantung dan berayun di bola dunia													
		♦ Guru melakukan tanya jawab dengan													
Membiasakan diri	Mengenal rukun islam	Sebutkan rukun islam yg I syahadat, sebutkan rukun islam	Jaring laba-laba, bola dunia	Unjuk Kerja											
				Percakapan											

beribadah(NAM.2)	dan rukun iman (PAI.2)	anak tentang rukun islam dan rukun iman	yg ke2 sholat, ke3 berpuasa, ke4 bayar zakat, ke5 naik haji pakai pesawat, ngeng-ngeng.	Penugasan															
Mengenal agama yang dianut (NAM.1)	Menyanyikan lagu-lagu keagamaan (NAM.1.3)	<ul style="list-style-type: none"> Setelah itu guru mengajak anak untuk menyanyi lagu rukun islam 																	
Mengulang kalimat yang kompleks (BA.2)	Menirukan kalimat sederhana (B.2.3)	<p>II. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p>Sudut Keluarga Sakinah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pembetian tugas meniru kalimat “bunga mawar harum baunya” Guru memperlihatkan bunga mawar dan menyuruh anak untuk mencium bunga mawar Guru mengucapkan kalimat “bunga mawar harum baunya” dan menyuruh anak untuk menirukannya 	Bunga mawar	Penugasan															
Meniru bentuk (FB.7)	Mencocok bentuk (F.7.30)	<p>Sudut Seni Budaya Karunia Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas mencocok gambar bunga mawar Guru memperlihatkan gambar, kemudian menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah mencocok gambar bunga mawar Anak diberi tugas untuk mencocok gambar bunga mawar sesuai perintah guru 	Gambar, alat cocok, bantalan	Hasil Karya															
Mengenal pola ABCD-ABCD (KB.4)	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang	<p>Sudut Pembangunan Kebesaran Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas mengurutkan 4 pola berurutan berdasarkan warna dan bentuk Guru memperlihatkan alat dan 	Balok geometri, LKA, lem,	Penugasan															

	<p>berurutan, ex:putih-biru-merah-putih-biru-merah.../ABCD-ABCD... (K.4.27)</p>	<p>bahan yaitu balok geometri dan kepingan geometri dari kertas berbagai bentuk dan warna, LKA dan lem.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang beserta warnanya yaitu merah, kuning, biru dan hijau sambil memperlihatkan balok geometri ♦ Guru menjelaskan cara dan aturan bermain mengurutkan/memperkirakan 4 pola dengan memberi contoh menyusun balok geometri dengan urutan lingkaran warna biru,segitiga warna merah, persegi panjang warna kuning dan persegi warna hijau ♦ Setelah balok geometri disusun sesuai bentuk dan warna, guru mencontohkan menirukan 4 pola tadi dengan cara menempelkan kepingan geometri dari kertas pada LKA yang telah disediakan dengan pola dan urutan yang sama ♦ Guru melakukan tanya jawab tentang urutan bentuk dan warna yang digunakan untuk menyusun. ♦ Anak dibagi dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok satu 	kepingan geometri dari kertas																
--	---	---	-------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--


Memahami peraturan (SE.5)	Mentaati tata tertib di kelas (SE.5.15)	<p>kegiatan supaya tidak berebutan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak diberi tugas untuk menirukan pola dengan mengurutkan 3-4 pola sesuai perintah guru. <p>III. Istirahat (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Kebelakang, cuci tangan, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan ♦ Bermain bebas <p>IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak mendengarkan penjelasan guru ♦ Anak menyebutkan tata tertib yang ada ♦ Setelah itu guru bercerita tentang Muhammadiyah ♦ Anak mendengarkan cerita guru dan menjawab pertanyaan guru tentang isi cerita ♦ Diskusi pembelajaran satu hari ♦ Pesan, kesan, kuis, doa, salam 	Sabun, air, serbet, snack, permainan indoor dan outdoor	Observasi															
Mengenal agama yang dianut (NAM.1)	Bercerita tentang Muhammadiyah (KK.8)		Anak dan guru langsung Buku KK	Percakapan	Penugasan														



Jumlah anak : 17
 S :
 I :
 A :
 Jumlah anak hadir :

Guru Kelas (kolaborator)

 Sri Aqidah, S.Pd
 NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 9 November 2013
 Guru Pendamping (peneliti)

 Endah Retno Susanti
 NIM. 11111247022

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/XIV
 TEMA/SUBTEMA : Tanaman/ Tanaman Hias
 HARI/TANGGAL : Rabu/ 13 November 2013
 WAKTU : 07.30-10.00

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat Penilaian	Penilaian Perkembangan Anak	Analisis Hasil				Pengayaan	Perbaikan	Keterangan
					*	*	*	*	*			
Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam melakukan tarian/senam) (FA.2)	Senam fantasi bentuk meniru (F.2.12)	Senam, berbaris masuk kelas, mengucapkan, berjabat tangan masuk kelas. I. Kegiatan Awal (30 menit) ➤ Guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdoa' sebelum belajar bersama-sama ♦ Anak diajak untuk pemanasan didalam kelas sambil membentuk lingkaran ♦ Guru memperagakan senam fantasi menirukan tanaman tertiuip angin (sepoi2, kencang, kencang sekali) ♦ Anak praktek langsung senam fantasi menirukan tanaman tertiuip angin (sepoi2, kencang, kencang sekali)Setelah selesai anak disuruh masuk kelas	Anak dan guru langsung	Observasi								
			Anak langsung	Unjuk Kerja								

Mengenal agama yang dianut (NAM.1)	Menyebutkan agama yang dianut (NAM.1.2)	<ul style="list-style-type: none"> Anak dan guru melakukan percakapan tentang agama yang dianut Anak menyebutkan agama yang dianut Praktek langsung sholat berjamaah 	Anak langsung	Penugasan															
Membiasakan diri beribadah(NAM.2)	Melakukan gerakan sholat dan jumlah rakaatnya (PAI.7)		Tikar, mukena, sajadah	Observasi															
Menggambar sesuai gagasan (FB.6)	Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, bahan alam, dll) dengan rapi (F.6.24)	<p>II. Kegiatan Inti (60 menit)</p> <p>Sudut Seni Budaya Karunia Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas menggambar bebas macam-macam bunga kesukaan anak dengan crayon Anak diajak menyebutkan macam-macam bunga yang anak-anak ketahui Anak mendengarkan penjelasan guru Anak diberi tugas untuk menggambar bebas macam-macam bunga kesukaan anak dengan crayon 	Buku gambar, crayon	Hasil Karya															
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (BB.3)	Bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri (B.3.14)	<p>Sudut Keluarga Sakinah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas menceritakan gambar yang dibuat sendiri Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru Anak diberi tugas untuk menceritakan tentang gambar yang dibuat sendiri 	Hasil gambar anak	Penugasan															
Mengenal pola ABCD-ABCD	Memperkirakan urutan berikutnya	<p>Sudut Pembangunan Kebesaran Allah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemberian tugas mengurutkan 4 pola berurutan berdasarkan 	Lego dengan	Penugasan															

(KB.4)	<p>setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan, ex:putih-biru-merah-putih-biru-merah.../ABCD-ABCD... (K.4.27)</p>	<p>warna dan ukuran</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu lego dengan berbagai warna dan ukuran ♦ Guru menjelaskan tentang cara dan aturan bermain dengan mencontohkan mengurutkan / memperkirakan 4 pola dengan menyusun lego berdasarkan warna dan ukuran yaitu ungu ukuran pendek- oranye/jingga ukuran agak pendek- merah muda ukuran agak panjang- biru ukuran panjang, dan seterusnya. ♦ Setelah mengurutkan guru mencontohkan merinu pola dengan menggambar dan mewarnai sesuai pola yang digunakan untuk mengurutkan pola ♦ Anak menjawab pertanyaan guru tentang urutan warna dan ukuran yang digunakan untuk kegiatan mengurutkan 4 pola dan meniru pola ♦ Anak dibagi menjadi 3 kelompok ♦ Anak diberi tugas untuk mengurutkan 4 pola dan meniru pola sesuai perintah guru <p>III. Istirahat (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Kebelakang,cuci tangan, berdo'a sebelum makan, makan snack, 	<p>berbagai warna dan ukuran, buku gambar, pensil, crayon</p> <p>Sabun, air,serbet, snack, permainan</p>	<p>Observasi</p>														
--------	---	---	--	------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--


Menunjukkan rasa empati (SE.6)	Menghibur teman yang sedih (SE.6.16)	berdo'a sesudah makan ♣ Bermain bebas IV. Kegiatan Akhir (30 Menit) ♣ Anak dan guru melakukan percakapan tentang cara menghibur teman yang sedih ♣ Anak menjawab pertanyaan guru tentang cara menghibur teman yang sedih ➤ Diskusi pembelajaran satu hari ➤ Pesan, kesan, kuis, doa, salam	indoor dan outdoor Anak dan guru langsung	Percakapan															
--------------------------------	--------------------------------------	---	--	------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Jumlah anak : 17
S :
I :
A :
Jumlah anak hadir :

Guru Kelas (kolaborator)

Sri Aqidah, S.Pd
NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 12 November 2013
Guru Pendamping (peneliti)

Endah Retno Susanti
NIM. 11111247022

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
SEMESTER/MINGGU : I/XIV
TEMA/SUBTEMA : Tanaman/ Tanaman Hias
HARI/TANGGAL : Jum'at/ 15 November 2013
WAKTU : 07.30-10.00

[illegible]

Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FB.8)	Merobek bebas/dengan pola (F.8.41)	II. Kegiatan Inti (60 menit) Sudut Seni Budaya Karunia Allah ➤ Pemberian tugas merobek gambar “pohon cemara” ♦ Guru memperlihatkan gambar cemara dan menjelaskan dengan memberi contoh langkah-langkah merobek gambar pohon cemara ♦ Anak diberi tugas untuk merobek gambar “pohon cemara”	Gambar pohon cemara, Buku gambar, crayon, lem, pensil	Hasil Karya															
Menulis nama sendiri (BC.6)	Menulis nama sendiri dengan lengkap (B.6.35)	Sudut Keluarga Sakinah ➤ Pemberian tugas menulis nama sendiri dengan lengkap ♦ Anak mendengarkan penjelasan guru ♦ Anak diberi tugas untuk menulis nama sendiri dengan lengkap	Buku tulis, pensil	Penugasan															
Mengenal pola ABCD-ABCD (KB.4)	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan, ex:putih-biru-merah-putih-biru-merah.../ABCD-ABCD... (K.4.27)	Sudut Pembangunan Kebesaran Allah ➤ Pemberian tugas mengurutkan 4 pola berurutan berdasarkan bentuk dan ukuran ♦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu kepingan geometri dari kertas karton dengan berbagai bentuk dan ukuran, kertas dan pensil ♦ Guru menjelaskan tentang cara dan aturan bermain dengan memberi contoh mengurutkan/memperkirakan 4 pola dengan menyusun kepingan	kepingan geometri dari kertas karton dengan berbagai bentuk dan ukuran, pensil, buku gambar	Penugasan															

<p>Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat(SE.4)</p> <p>Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat,dsb) (NAM.3)</p>	<p>Berbicara tidak berteriak (SE.4.12)</p> <p>Berbicara dengan sopan (NAM.3.11)</p>	<p>IV. Kegiatan Akhir (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Anak dan guru bercakap-cakap tentang adab berbicara ♦ Guru memberi contoh berbicara yang sopan dengan lembut tidak berteriak ♦ Anak praktek langsung berbicara dengan sopan tidak berteriak ♦ Guru berpesan untuk selalu berbicara sopan pada siapa saja ➢ Diskusi pembelajaran satu hari ➢ Pesan, kesan, kuis, doa, salam 	<p>Anak dan guru langsung</p>	<p>Percakapan</p> <p>Unjuk Kerja</p>																	
--	---	---	-------------------------------	--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Jumlah anak : 17

S :

I :

A :

Jumlah anak hadir :

Guru Kelas (kolaborator)


Sri Aqidah, S.Pd
 NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 14 November 2013
 Guru Pendamping (peneliti)


Endah Retno Susanti
 NIM. 11111247022

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B
 SEMESTER/MINGGU : I/XIV
 TEMA/SUBTEMA : Tanaman/ Tanaman Hias
 HARI/TANGGAL : Sabtu/ 16 November 2013
 WAKTU : 07.30-10.00

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat Penilaian	Penilaian Perkembangan Anak	Analisis Hasil				Pengayaan	Perbaikan	Keterangan
					*	*	*	*	*			
Mengetahui agama yang dianut (NAM.1) Mengetahui agama yang dianut (NAM.1)	Mengetahui arti dan cara berzakat secara sederhana (fitrah, infaq, mal, sadakah) (PAI.16) Bersyukur yang bernafaskan agama (NAM.1.4)	Senam, berbaris masuk kelas, mengucapkan ikrar, berjabat tangan masuk kelas. I. Kegiatan Awal (30 menit) ➤ Guru memberi salam dan mengajak anak untuk berdoa sebelum belajar bersama-sama ♦ Anak mendengarkan penjelasan guru tentang macam-macam zakat ♦ Anak menjawab pertanyaan guru tentang macam-macam zakat ♦ Anak mendengarkan syair yang diucapkan guru ♦ Anak menirukan mengucapkan syair seperti yang dicontohkan guru	Anak dan guru langsung Kotak infaq Buku kumpulan syair	Observasi Percakapan Penugasan								
		II. Kegiatan Inti (60 menit) Sudut Alam Sekitar Pengetahuan										

Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (BB.3)	Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.3.12)	Amanah Allah <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas menghubungkan gambar macam-macam bunga dengan tulisan ♦ Guru memperlihatkan LKA dan menjelaskan dengan memberi contoh menghunungkan gambar dengan tulisan ♦ Anak diberi tugas untuk menghubungkan gambar dengan tulisan 	LKA crayon, pensil	Penugasan															
Mengexpresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail (FB.12)	Melukis dengan berbagai media (kuas, bulu ayam, daun-daunan, pelepah pisang, dll) (F.12.54)	Sudut Seni Budaya Karunia Allah <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas melukis dengan daun-daunan ♦ Guru memperlihatkan alat dan bahan kemudian menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah melukis dengan daun-daunan ♦ Anak diberi tugas untuk melukis dengan daun-daunan 	Buku gambar, crayon, daun-daunan	Penugasan															
Mengenal pola ABCD-ABCD (KB.4)	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan, ex:putih-biru-merah-putih-biru-merah.../ABCD-ABCD... (K.4.27)	Sudut Pembangunan Kebesaran Allah <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemberian tugas mengurutkan 4 pola berurutan berdasarkan bentuk, warna dan ukuran ♦ Guru memperlihatkan alat dan bahan yaitu kepingan geometri dari sterofoam dan kertas lipat dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran serta pita ♦ Guru menjelaskan tentang cara 	kepingan geometri dari sterofoam dan kertas lipat dengan berbagai	Penugasan															

**Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan
Warna dan Bentuk Pertemuan Pertama**

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah				v				v	8	BSB
2	Alvi				v		v			6	BSH
3	Davina				v				v	8	BSB
4	Dedi				v				v	8	BSB
5	Eno				v				v	8	BSB
6	Fandi				v				v	8	BSB
7	Iqbal				v		v			6	BSH
8	Kiki				v				v	8	BSB
9	Latifah				v				v	8	BSB
10	Manda			v			v			5	BSH
11	Nabil				v			v		7	BSB
12	Nabila			v		v				4	MB
13	Raihan				v			v		7	BSB
14	Ralin				v				v	8	BSB
15	Riezky		v				v			4	MB
16	Safina			v					v	7	BSB
17	Thea				v				v	7	BSB

1=BB

2=MB


3=BSH

4=BSB

Playen, 11 November 2013

Kolaborator

Peneliti



Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009



Endah Retno Susanti

NIM. 11111247022

**Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan
Warna dan Ukuran Pertemuan Kedua**

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah				v				v	8	BSB
2	Alvi				v				v	8	BSB
3	Davina				v				v	8	BSB
4	Dedi				v				v	8	BSB
5	Eno				v				v	8	BSB
6	Fandi				v				v	8	BSB
7	Iqbal				v				v	8	BSB
8	Kiki				v				v	8	BSB
9	Latifah				v				v	8	BSB
10	Manda				v		v			6	BSH
11	Nabil				v				v	8	BSB
12	Nabila			v		v				4	MB
13	Raihan			v				v		6	BSH
14	Ralin				v			v		7	BSB
15	Riezky			v			v			5	BSH
16	Safina				v			3		7	BSB
17	Thea				v				v	8	BSB

1=BB

2=MB

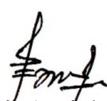
3=BSH

4=BSB

Playen, 13 November 2013

Kolaborator

Peneliti



Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009



Endah Retno Susanti

NIM. 11111247022

**Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Pola Berdasarkan
Bentuk dan Ukuran Pertemuan Ketiga**

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah				v				v	8	BSB
2	Alvi				v				v	8	BSB
3	Davina				v			v		7	BSB
4	Dedi				v				v	8	BSB
5	Eno				v				v	8	BSB
6	Fandi				v			v		7	BSB
7	Iqbal				v				v	8	BSB
8	Kiki				v				v	8	BSB
9	Latifah				v				v	8	BSB
10	Manda			v					v	7	BSB
11	Nabil				v				v	8	BSB
12	Nabila			v			v			5	BSH
13	Raihan			v				v		6	BSH
14	Ralin				v				v	8	BSB
15	Riezky			v				v		6	BSH
16	Safina				v				v	8	BSB
17	Thea				v				v	8	BSB

1=BB

2=MB

3=BSh

4=BSB

Kolaborator



Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 15 November 2013

Peneliti



Endah Retno Susanti

NIM. 11111247022

**Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Pola Berdasarkan
Bentuk, Warna dan Ukuran Pertemuan Keempat**

No	Nama	Kemampuan mengenal pola								Skor	Keterangan
		Mengurutkan 3-4 pola				Meniru pola					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Afifah				v				v	8	BSB
2	Alvi				v				v	8	BSB
3	Davina				v			v		7	BSB
4	Dedi				v				v	8	BSB
5	Eno				v				v	8	BSB
6	Fandi				v				v	8	BSB
7	Iqbal				v				v	8	BSB
8	Kiki				v				v	8	BSB
9	Latifah				v				v	8	BSB
10	Manda				v			v		7	BSB
11	Nabil				v				v	8	BSB
12	Nabila				v		v			6	BSH
13	Raihan				v			v		7	BSB
14	Ralin				v				v	8	BSB
15	Riezky				v			v		7	BSB
16	Safina				v				v	8	BSB
17	Thea				v				v	8	BSB

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB


Kolaborator


Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009

Playen, 16 November 2013

Peneliti


Endah Retno Susanti
NIM. 11111247022

Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Anak Mengenal Pola pada Siklus II

No	Nama	Pertemuan				Tota l	Skor (%)	Kriteria
		1	2	3	4			
1	Afifah	8	8	8	8	32	100	BSB
2	Alvi	6	8	8	8	30	93,75	BSB
3	Davina	8	8	7	7	30	93,75	BSB
4	Dedi	8	8	8	8	32	100	BSB
5	Eno	8	8	8	8	32	100	BSB
6	Fandi	8	8	7	8	31	96,88	BSB
7	Iqbal	6	8	8	8	30	93,75	BSB
8	Kiki	8	8	8	8	32	100	BSB
9	Latifah	8	8	8	8	32	100	BSB
10	Manda	5	6	7	7	25	78,12	BSB
11	Nabil	7	8	8	8	31	96,88	BSB
12	Nabila	4	4	5	6	19	59,38	BSH
13	Raihan	7	6	6	7	26	81,25	BSB
14	Ralin	8	7	8	8	31	96,88	BSB
15	Riezky	4	5	6	7	22	68,75	BSH
16	Safina	7	7	8	8	30	93,75	BSB
17	Thea	7	8	8	8	31	96,88	BSB

1=BB

2=MB

3=BSH

4=BSB

Playen, 16 November 2013

Kolaborator

Peneliti


Sri Aqidah

NIP.19711030 200801 2 009



Endah Retno Susanti

NIM. 11111247022

*** Rekapitulasi Hasil Pengamatan Kemampuan Mengenal Pola pada Pra tindakan ,Siklus I dan Siklus II**

No.	Nama Anak	Pra Tindakan			Jumlah		Kriteria	Pra Tindakan			Jumlah		Kriteria	Pra Tindakan				Jumlah		Kriteria
		Pertemuan			Skor	%		Pertemuan			Skor	%		Pertemuan				Skor	%	
		1	2	3				1	2	3				1	2	3	4			
1	Afifah	6	4	5	15	62.50	BSH	6	8	8	22	91.67	BSB	8	8	8	8	32	100	BSB
2	Alvi	4	3	5	12	50	MB	8	7	8	23	95.83	BSB	6	8	8	8	30	93.75	BSB
3	Davina	2	2	2	6	25	BB	4	5	5	14	58.33	BSH	8	8	7	7	30	93.75	BSB
4	Dedi	2	2	2	6	25	BB	6	6	6	18	75	BSH	8	8	8	8	32	100	BSB
5	Eno	3	4	3	10	41.67	MB	4	6	6	16	66.67	BSH	8	8	8	8	32	100	BSB
6	Fandi	4	3	5	12	50	MB	6	5	5	16	66.67	BSH	8	8	7	8	31	96.88	BSB
7	Iqbal	2	2	2	6	25	BB	6	8	8	22	91.67	BSB	6	8	8	8	30	93.75	BSB
8	Kiki	3	4	4	11	45.83	MB	6	6	6	18	75	BSH	8	8	8	8	32	100	BSB
9	Latifah	4	5	3	12	50	MB	6	6	6	18	75	BSH	8	8	8	8	32	100	BSB
10	Manda	2	2	2	6	25	BB	2	3	5	10	41.67	MB	5	6	7	7	25	78.13	BSB
11	Nabil	4	5	3	12	50	MB	6	6	6	18	75	BSH	7	8	8	8	31	96.88	BSB
12	Nabila	2	2	2	6	25	BB	2	3	3	8	33.33	MB	4	4	5	6	19	59.38	BSH
13	Raihan	2	2	2	6	25	BB	6	6	6	18	75	BSH	7	6	6	7	26	81.25	BSB
14	Ralin	6	4	2	12	50	MB	8	8	8	24	100	BSB	8	7	8	8	31	96.88	BSB
15	Riezky	2	2	2	6	25	BB	2	5	5	12	50	MB	4	5	6	7	22	68.75	BSH
16	Safina	2	2	2	6	25	BB	6	6	6	18	75	BSH	7	7	8	8	30	93.75	BSB
17	Thea	4	5	5	14	58.33	BSH	6	6	7	19	79.17	BSB	7	8	8	8	31	96.88	BSB

*** Perbandingan Persentase Kemampuan Mengenal Pola pada Pra tindakan ,Siklus I dan Siklus II**

No.	Kriteria	Pra tindakan		SIKLUS I		SIKLUS II		Perubahan		
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	dlm %		
		a		b		c		b-a	c-b	c-a
1	BB	8	47.06	0	0	0	0	-47.06	0	-47.06
2	MB	7	41.18	3	17.65	0	0	-23.53	-17.65	-41.18
3	BSH	2	11.76	9	52.94	2	11.76	41.18	-41.18	0
4	BSB	0	0	5	29.41	15	88.24	29.41	58.82	88.24
Jumlah		17	100	17	100	17	100	0	0	0

Keterangan :

BB :Belum Berkembang

MB :Mulai Berkembang

BSH :Berkembang Sesuai Harapan

BSB :Berkembang Sangat Baik

Foto Kegiatan Anak Pada Siklus I



Gambar 1. mengurutkan pola



Gambar 2. meniru pola

Gambar 1 dan 2. Aktivitas anak pada kegiatan mengenal pola berdasarkan warna



Gambar 3. meniru pola dengan plastisin



Gambar 4. mengurutkan pola dengan bombik geometri

Gambar 3 dan 4. Aktivitas anak pada kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk



Gambar 5. urutan pola



Gambar 6. meniru pola membuat sesuatu

Gambar 5 dan 6. Aktivitas anak pada kegiatan mengenal pola berdasarkan ukuran

Foto Kegiatan Anak Pada Siklus II



Gambar 7. mengurutkan pola dengan kepingan geometri



Gambar 8. meniru pola dengan menempel

Gambar 7 dan 8. Aktivitas anak pada kegiatan mengenal pola berdasarkan warna dan bentuk



Gambar 9. Mengurutkan pola



Gambar 10. Meniru pola

Gambar 9 dan 10. Aktivitas anak pada kegiatan mengenal pola berdasarkan warna dan ukuran



Gambar 11. Mengurutkan pola



Gambar 12. Meniru pola dengan menjiplak

Gambar 11 dan 12. Aktivitas anak pada kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk dan ukuran



Gambar 13. Mengurutkan pola dengan kepingan geometri



Gambar 14. Meniru pola dengan meronce kertas dan pita

Gambar 13 dan 14. Aktivitas anak pada kegiatan mengenal pola berdasarkan bentuk, warna dan ukuran